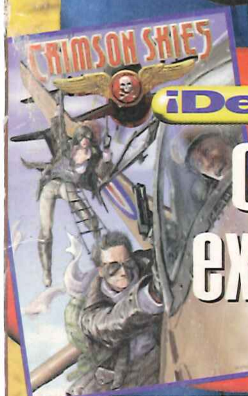
Sólo 375 Ptas.

2,25 €

PC – PlayStation – PS2 – Nintendo 64 – Game Boy Color – Dreamcast y mucho más...

Año III - Nº 17

Juegos & Cía.



¡De regalo!

cómic exclusivo

en el interior

Especial Velocidad

PC PSX PS2 DC N64



Más de 25 juegos comentados

Pon el turbo estas Navidades

Test PC



La Fuga de Monkey Island

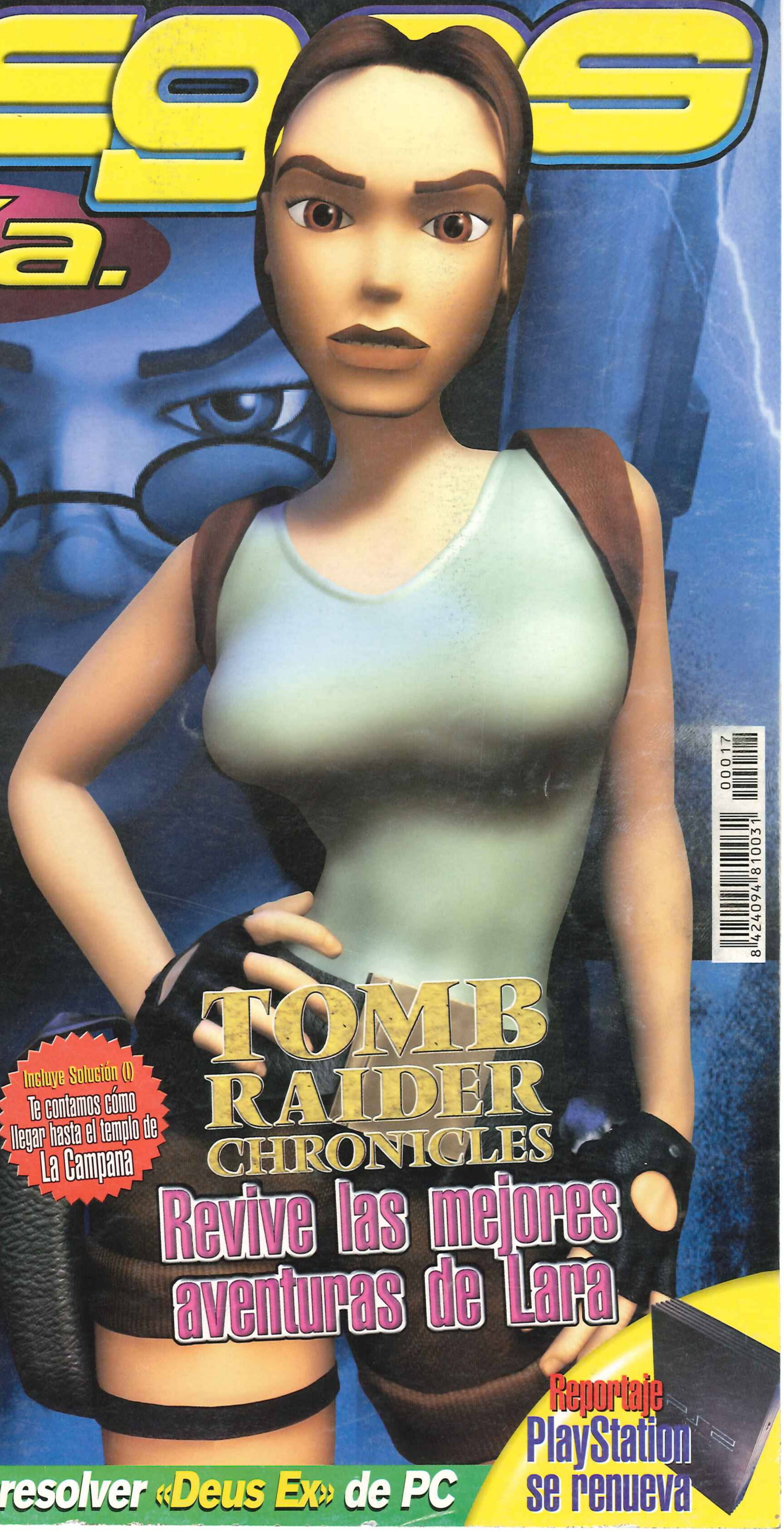
¡Están todos locos!

Test N64



The Legend of Zelda Majora´s Mask

Link habla por fin español



Tomb Raider Chronicles

Revive las mejores aventuras de Lara

Incluye Solución (I)

Te contamos cómo llegar hasta el templo de La Campana

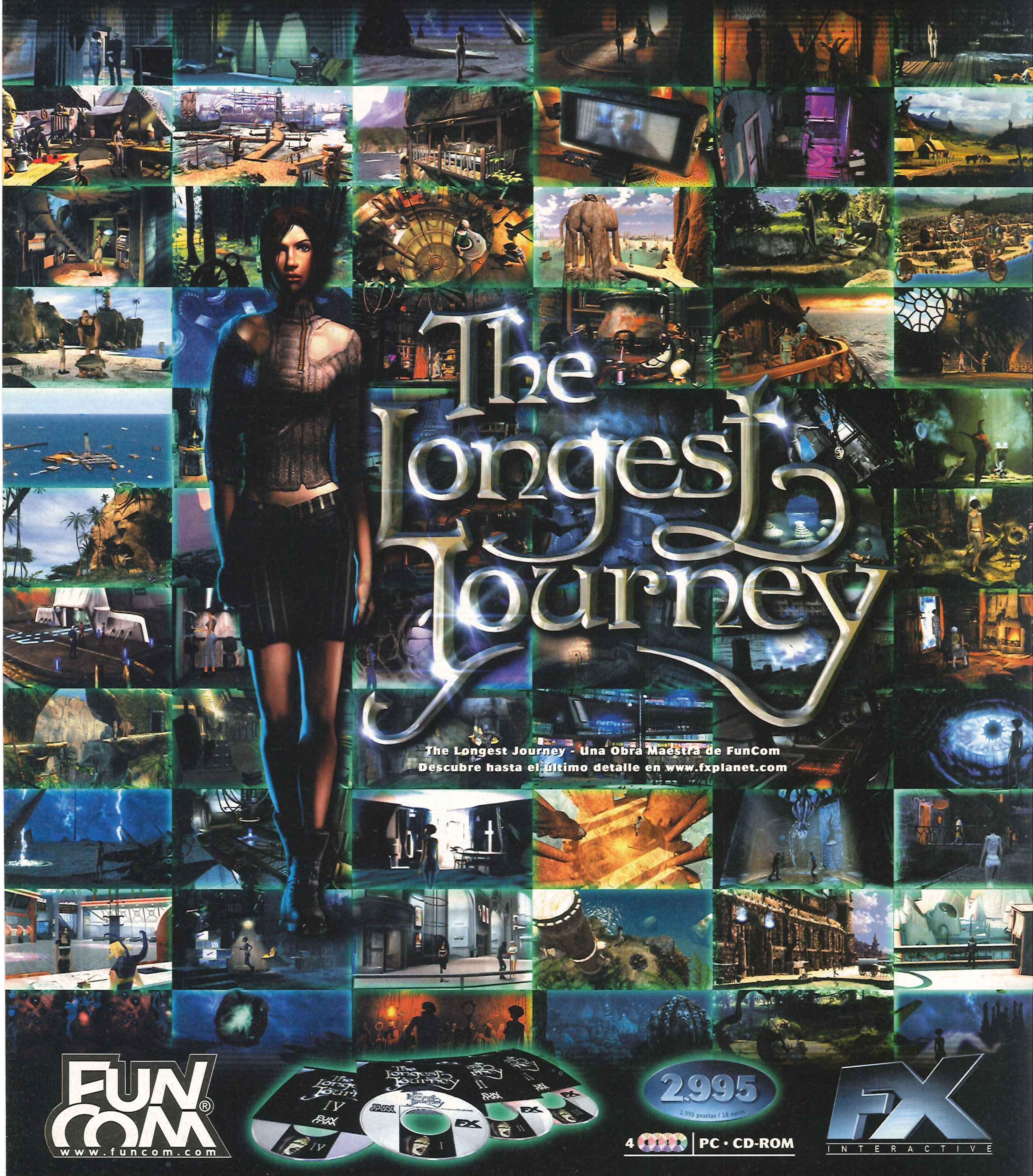
Reportaje

PlayStation se renueva

Guía paso a paso para resolver «Deus Ex» de PC


LA AVENTURA GRÁFICA QUE M
Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica
Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios
70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla
Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego
Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits
Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática
9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine
El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España
Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra
Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.
El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

ARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA



The Longest Journey se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Juegos & Cía.

Nº 17

Sumario

Actualidad

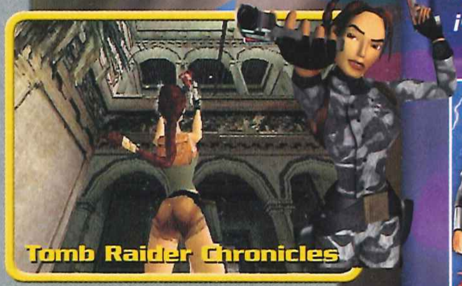
Juegos



Todo lo que deseas saber del nuevo lanzamiento de Sony.



Nuestro redactor más internacional estuvo probando este título.



De nuevo Larita nos ofrece sus curvas para que las guiemos sabiamente.



El nuevo bombazo de Sega probado y puntuado como se merece...



La aventura gráfica donde todos los personajes están más locos que Nacho.

¿Hemos sido buenos?

Vuelven las Navidades, otro año más casi sin enterarnos, cuando apenas cuatro meses antes estábamos dorando nuestra panza bajo un sol Mediterráneo de justicia.
Ahora, sin embargo, miramos a través de la ventana en busca de los Reyes Magos, con la nariz congelada por el frío del cristal y esperando que todos nuestros deseos se vean cumplidos. "Hemos sido buenos" pensamos, y nos convencemos por olvidar esas trastadas que a buen seguro le hemos hecho a alguno de nuestros hermanos pequeños. Por fortuna, los Reyes perdonan... Desde Juegos & Cía. os deseamos lo mejor durante estas fiestas y como regalo anticipado hemos publicado un montón de reportajes y comentarios sobre esos juegos que váis a ver en las estanterías de vuestras tiendas preferidas, para que vayáis avisados y no falléis. ¡Feliz Navidad!

La Redacción

Juegos & Cía. So...

Dicen que en la variedad está el gusto, por eso nos cuesta creer que entre todo este catálogo de maravillosos regalos no haya uno solo que te atraiga. Los Reyes se adelantan... ¡aprovéchate y escribe ya!

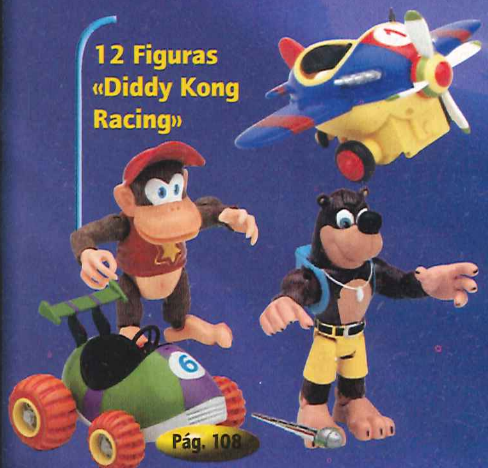


6 Juegos «GunMan Chronicles» para PC

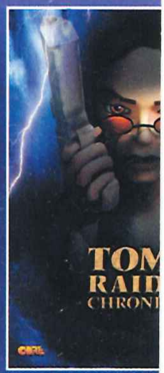


20 Juegos «Capitán Trueno» para PC





12 Figuras «Diddy Kong Racing»



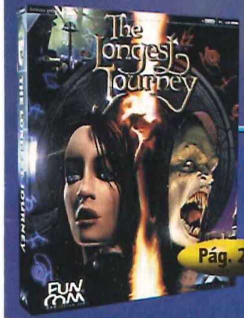


rteos



5 Tazas «M, Alien Paranoia»

Pág. 41



25 Juegos «The Longest Journey» para PC

Pág. 27



5 Camisetas «PRO Rally 2001»

Pág. 75

5 Camisetas «Incredible Crisis»



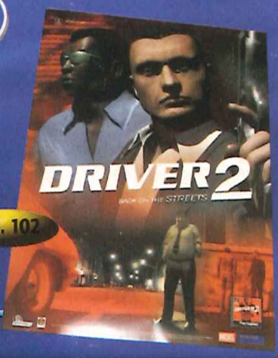
Pág. 7

50 Llaveros «Live! Boxing»



Pág. 21

9 Juegos «Tomb Raider Chronicles para PC, PlayStation y Dreamcast



Pág. 102

6 Posters «Driver 2»



Un fantástico viaje entre la realidad y la ficción...



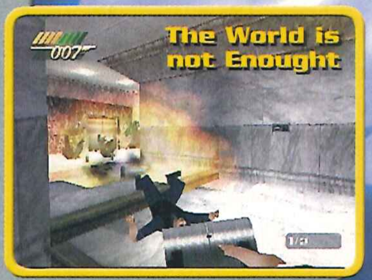
Con el mismo motor gráfico de «Half-Life», Sierra nos ofrece otra maravilla.



Digimones en pie de guerra y niños muy dispuestos a cargar con ellos.



Zelda regresa más *castellanizado* que nunca. ¡Por primera vez!



El agente más famoso de la historia en su nueva aventura.



Comentado y destripado: todo en un sólo numerito de J&C.

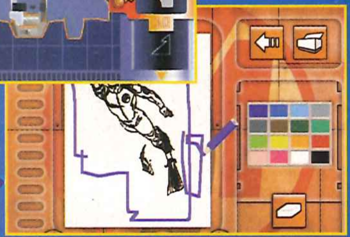
Otras...

Action Man y el Polo Norte



«Action Man: Aventuras en el Polo Norte» no es el típico desarrollo de acción al que nos tiene acostumbrado este personaje. Este CD para PC es más un juego didáctico que otra cosa, ya que nuestras misiones principalmente se basan en colocar fichas de diferentes tamaños y colores en los sitios adecuados. Dirigido a los más pequeños de la casa, aconsejamos abstenerse a aquellos que saben lo que es un pentágono, un cubo o un *trapecio asimétrico*.





Ubi Soft distribuirá Crave

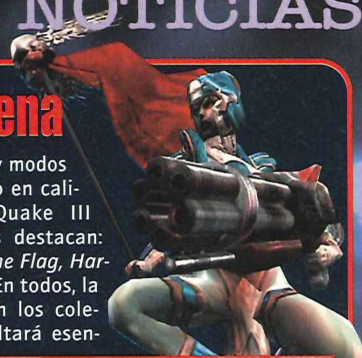
La famosa compañía francesa se ha hecho con los derechos de la americana Crave para distribuir su catálogo de juegos en Europa. Entre lo que se espera para los próximos meses, aparecen cinco títulos para PlayStation 2, entre los que hay que destacar «Armored Core» y «Kengo»...

Dinamic y la estrategia

La compañía española por excelencia se mete de lleno en la estrategia 3D con «The Moon Project». Gráficamente, el aspecto del juego se basa en una ambientación de corte futurista y espacial. Podemos elegir entre tres asosiaciones diferentes para participar de las batallas que tendrán lugar en ciudades como San Francisco, Munich, Viena...
Además, Dinamic ha incluido un editor de mapas para crear misiones completamente nuevas, junto a otros programas como *puzzles* y herramientas para crear estandartes.
En Enero del año que viene lo podremos comprar por un precio que oscilará alrededor de las 4.000 ptas.



Disponible la demo de Quake III Team Arena



Id ya tiene casi a punto la ampliación oficial de su «Quake III Arena». Para ponernos los *dientes largos*, y aliviarnos la espera, id Software ha colocado la *demo* oficial en la dirección de internet: http://www.quake3world.com. Hemos podido echarnos unas *partidillas* y la cosa promete hemoglobina y diversión *pa criar una familia vampiros*. Las novedades a nivel visual llegan de la mano de los nuevos diseños de algunos personajes y escenarios. Estos últimos, si antes eran de impresión, ahora son auténticas obras de arte. También se han incrementado las armas y modos de juego, superando en calidad a los del «Quake III Arena». Entre ellos destacan: *Capture the Flag, One Flag, Harverster y Overload*. En todos, la compenetración con los colegas de equipo resultará esencial para salir triunfante.
Si quieres jugar con *Team Arena*, necesitarás tener el original de «Quake III Arena». Aún no hay fecha de comercialización por lo que toca esperar...







Más y más títulos para Game Boy Advance



La consola portátil más deseada del momento cuenta cada día con más titulos de interés. Capcom, Titus, SCI, 3DO y muchas compañías más están esforzándose como nunca para crear juegos de lo más interesantes. Sirvan como ejemplo los «Rayman», «Army Men», «Down Force», «Mega Man EXE», «Grandia» y un posible «Turok»...
Hasta su salida en Europa a mediados del próximo verano, sólo nos queda esperar más noticias de sus juegazos.



Sega se quita la espina

Después de contar con dos versiones para Saturn, la recreativa más deseada por todos los *jugones* por fin, tiene una conversión que está a la altura de las circunstancias ya que «Daytona USA 2001» para Dreamcast va a superar a la recreativa en todos sus aspectos. La versión, que podremos jugar muy pronto, cuenta con un aspecto visual más trabajado y además añade cinco circuitos a los tres existentes en el original, lo que ha puesto nuestra secrección de baba en *modo chorreo*. Pero la guinda la pone el modo *on-line* donde podremos disfrutar junto con otros cuatros amigos de toda la magia y diversión del arcade más deseado de la historia.







Worms World Party

En unas semanas, Team 17 pondrá a la venta para Dreamcast y PC uno de los mejores juegos para varios *players*. «Worms World Party» nos pone al frente, una vez más, de estos gusanos a lo largo de cientos de pantallas en las que la estrategia y diversión serán los principales detalles junto al modo *on-line*. Team 17 ha prometido más de 400 modos diferentes.
Por supuesto, el modo *off-line* estará presente con cuarenta misiones diferentes llenas de humor. Genial.





Z: Steels Soldiers



Los hermanos Bitmap tienen prácticamente *a punto de caramelo*, la secuela de su juego de estrategia por excelencia.
«Z: Steels Soliders» es la renovación de un clásico que ha conquistado los corazones de todos los estrategas del planeta. Ahora lo veremos todo en 3D desde una perspectiva isométrica. Contaremos con 30 misiones y unidades diferentes, una inteligencia artificial realmente trabajada y 20 niveles para el modo multijugador. Febrero de 2001 será la fecha de lanzamiento de este pedazo título...



3DO ahora en PS2

La compañía de Trip Hawkins tiene un par de títulos en preparación para PlayStation2... ¿adivináis cuáles pueden ser? ¡Justo en el clavo!, los *soldados verdosos* invaden la consolas de Sony. «Army Men Omega Soldier» y «Air Attack 2». El primero es un *arcade* en toda regla donde nos enfrentamos a todo un duro enemigo. El segundo es la continuación de su anterior *éxito*...







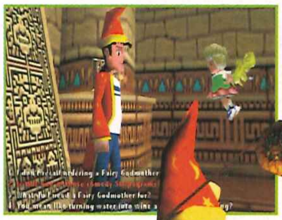
PS2 está entre nosotros



El famoso sistema de reservas ya ha dado sus frutos. Algunos afortunados ya tienen en su poder la consola más potente de Sony desde la noche del pasado 23 de Noviembre.
Cientos de personas se agolparon en el Centro Mail de la madrileña calle Preciados, que abrió por la noche únicamente para vender la consola. Los títulos que acompañan al lanzamiento son «Ridge Racer V», «Fantavision», «Tekken Tag Tournament» y «FIFA 2001». La nota curiosa fue que por lo menos uno de cada dos usuarios salía con una película DVD bajo del brazo... ¿por qué será amiguetes?



Simon vuelve en 3D



Los más viejos del lugar recordarán las divertidísimas aventuras gráficas de «Simon the Sorcerer». Pues bien, Head First se ha decido a lanzar una nueva entrega en la que los cambios más notorios llegarán en el apartado visual. Los gráficos serán bastante simpaticotes, mientras la jugabilidad será muy básica. Aún le queda un poquillo. A ver que pasa...





Otras...

18 Wheeler por Internet



Sega se está tomando muy en serio la opción *on-line* de Dreamcast y lo está demostrando con un desembarco de juegos a lo grande. AM#2 está preparando para esta consola la versión de su conocido arcade de camiones «18 Wheeler: American Pro Tucker». *Igualico* a la recreativa, los programadores se están encargando de que la diversión en la consola sea aún mayor, incluyendo nuevos modos de juego. Entre ellos cabe destacar el modo *on-line* por Internet donde la adrelanina y la emoción subirán hasta cotas muy altas. Pesadas diríamos. Hay cuatro caminones para elegir y un total de 20 rutas diferentes desde la ciudad de Nueva York hasta *paladín city*: San Francisco. Desgraciadamente no llegará a nuestro país hasta principios del verano, por lo que tendremos que seguir *dejándonos los duros* en la recreativa. Aunque por ahora no nos importa mucho...



Sega y Telefónica unen fuerzas





Sega ha firmado con Telefónica un acuerdo donde los principales beneficiados seremos todos los *Dreamers*. Conectarse a Internet con Dreamcast tenía un problema, y es que a nadie nos gusta *cotizar teléfono* cada vez que queremos jugar a «ChuChu Rocket!», ¿verdad? Con este acuerdo, Sega incluye la tarifa plana potenciada por Telefónica tanto para navegar por páginas *web* como para echar partidas *on-line*. Telefónica nos oferta la tarifa plana por sólo 2.750 ptas. al mes y un nuevo portal al que podremos acceder desde nuestra maravillosa consola tecleando dreamcast.terra.es.



Además, si nos apuntamos recibiremos completamente *GRATIS* el divertidísimo juego «Planet Ring» más el micrófono de la consola, en el que nuestra pericia con la voz será el principal argumento de diversión: ¡que viene el perro! ¡No, a la derecha no, que el perro viene por ahí con las fauces abiertas! En realidad «Planet Ring» son diferentes minijuegos para dos o más usuarios que, por lo visto, tienen una pinta de lo más *cachonda y enchuscante*...





Spec Ops Elite Force

PlayStation recibirá en muy poco tiempo un divertido título de comandos al más puro estilo «Delta Force», pero con una perspectiva en tercera persona.
Las misiones nos llevarán a los lugares más peligrosos del planeta, y para salir adelante será esencial contar con la ayuda de nuestros compañeros.
Aunque aún se encuentra en fase de preparación, id desempolvando *los esmóquines de camuflaje* para acabar con esos escurridizos *Charlies*...



Techno Image Rol de consola en PC



«Techno Image» es uno de esos juegos que puede pasar desapercibido por el concepto *rol* que tenemos los *peceros*.
Este título está más enfocado a aquellos que prefieran disfrutar de una aventura con tintes de rol que a un *RPG* puro y duro. Para ello controlamos a un simpático protagonista en busca de todo tipo de aventuras en bellos paisajes.





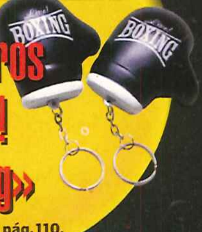
Señor del Olimpo: Zeus



Los creadores de «Caesar III» no han perdido el tiempo y después de «Faraón» y su expansión, se alejan del antiguo Egipto para adentrarse en la Grecia mitológica. Por medio de diferentes misiones, debemos crear una ciudad sin olvidarnos de rendir culto a los dioses. Historia y Mitología se dan la mano para garantizarnos una diversión digna de dioses y héroes.



Juegos & Cía. Sortea:
50 Llaveros «Live! Boxing»



Bases em la pág. 110.

Lo Caliente

Shenmue llega a PS2

PlayStation2 contará con una edición de «Shenmue» completamente *castellanizada* que será la envidia de los *Dreamers*. La acción tendrá lugar en *L'Alpujarra* y nuestra misión consistirá en descubrir al asesino de un pichón que ha perdido un ala. ¿Su nombre?: «Shenmue: Back on the Dark Cebollino».



Otras...

WWF Smackdown! 2



El mejor juego de lucha libre americana ya tiene continuación, y es que THQ ha decidido *tirar la casa por la ventana* mejorando un montón de detalles. Para empezar, el modelado de los luchadores/as está más trabajado, contando con nuevas animaciones y golpes. También han aumentado sensiblemente en número, y ahora podremos *liarnos a mamporrazos* con auténticas estrellas del cuadrilátero de la WWF. Por lo demás, THQ ha dado mucha importancia a algunas modalidades por lo que dominar el juego en todos los terrenos será esencial. Llegará a PlayStation dentro de muy poquito, así que ya es hora de preparar los puños y tensar los músculos...

Mr. Driller en DC y GBC

El famoso minero de Namco está a punto de *salir a la venta* para Dreamcast y Game Boy Color. Como novedad, en la consola de Sega este título incluirá opciones *on-line* pero no tendrán nada que ver con partidas multijugador. Game Boy Color sin embargo cuenta con cuatro modos de juegos diferentes que nos darán diversión para rato.

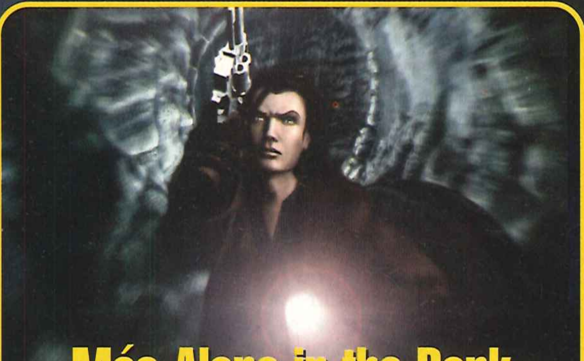
Metal Gear Solid 2



Más pantallas de «Metal Gear Solid 2» para PlayStation 2 que prometen mucho, mucho. Hideo Kojima ya ha confirmado que habrá versión en ESPAÑOL de esta maravilla por lo que ya nos estamos frotando las manos... El lanzamiento en Japón y USA está previsto para finales del año que viene.

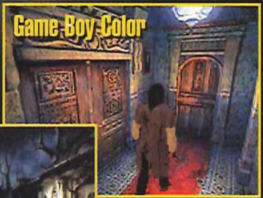






Más Alone in the Dark

Infogrames, no contenta con ponernos los dientes largos con las pantallas de «Alone in the Dark» en PlayStation, nos ha mandado algunas imágenes de las versiones PC, Dreamcast y Game Boy Color.


Game Boy Color


PC

Las dos primeras tendrán el mismo desarrollo que la edición de PC, pero la de Game Boy Color será un intento similar al practicado por Capcom con el famoso «Resident Evil»: fondos *prerrenderizados* que muestran una calidad sin igual y un personaje diseñado con tal primor que parece propio de una consola con más *bits*. Si al final Infogrames consigue terminarlo podemos estar ante todo un bombazo de crítica y ventas. De todas formas, en la primavera del año próximo saldremos de dudas...


Dreamcast

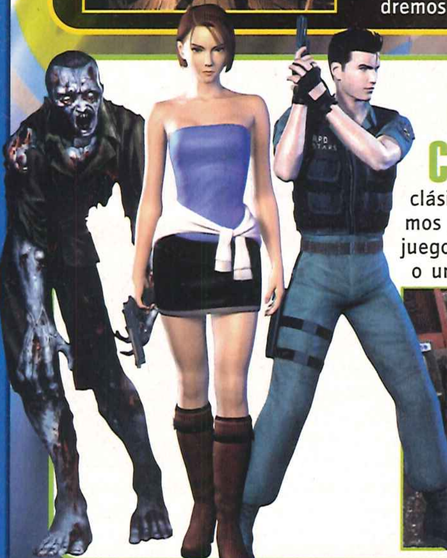
Comandos 2 en DC y PS2

Ignacio Pérez, director de Pyro Studios, confirmó que tanto Dreamcast como PlayStation 2 contarán con una versión del próximo bombazo español. Primavera del 2001 es la fecha elegida en un principio para la comercialización de esta monumental continuación. Por si alguno no sabe de que va el tema –¿?– «Commandos 2» contará con un impresionante espectáculo visual donde la mezcla de estrategia y acción táctica serán los principales baluartes de la diversión. La secuela cuenta además con nuevos personajes y la presencia de escenarios interiores. ¡Qué ganas tenemos de que termine el invierno para jugarlo!





Los éxitos de Capcom se renuevan



Capcom no quiere dejar pasar la oportunidad de seguir forrándose con sus clásicos. Aunque de paso también salgamos ganando los amantes de los buenos juegos, ya que recibir un «Resident Evil 3» o un «Dino Crisis» en Dreamcast es una ¡graaaan noticia! Parece que esta vez las conversiones no *serán a pelo* ya que tendrán algo más de *chicha* gráfica, aunque la cosa todavía está por ver. XD También PlayStation 2 contará con otro éxito garantizado y es que el fantástico y terrorífico *Code Veronica* de Dreamcast aparecerá muy pronto aunque nuestros amiguitos japoneses ya pueden disfrutar de sus *miedos y terrores*.


Dino Crisis • DC


Resident Evel 3 Nemesis • DC


RE Code Veronica • PS2

Mini-guía de compras

Algunas ofertas de Navidad

Aprovechando que las Navidades son para comprar juegos, las compañías están preparando ofertas especiales a precios muy interesantes. Aquí os ofrecemos un repaso de los más interesantes...

Menos de 1.000 ptas.

Havas Interactive ha puesto a la venta una colección con 14 títulos antiguos por 700 ptas. bajo el sello CD-ROMMANIA.

Entre 2.000 y 3.000 ptas.

«Dungeon Keeper 2 Classic» (PC), «Star Up» (PC), «Superbikes» (PC), «La Amenaza Fantasma» (PSX), «Rally Championship» (PC). «Comanche 3» (PC), «Delta Force» (PC), «TOCA Touring Car» (PSX), «Commandos: Behind Enemy Lines» (PC), «Street Fighter Alpha 3» (PSX), «Wing Over 2» (PSX), «V-Rally» (PC,PSX), «Oddworld» (PSX), «UEFA Striker» (PSX), «Outcast» (PC), «Worms» (PSX), «Las 24 Horas de Le Mans» (PC,PSX), «Silver» (PC), «Heart of Darkness» (PC), «Driver» (PC) y «Unreal» (PC)

Entre 3.500 y 4.000 ptas.

«El Mañana Nunca Muere» (PSX), «La Jungla de Cristal II» (PSX), «Medal of Honor» (PSX), «Need for Speed Road Challenge» (PSX), «Indiana Jones y la Máquina Infernal» (PC), «Tomb Raider III» (PC), «Crash Team Racing» (PSX), «Spyro the Dragon 2» (PSX), «Army Men Sarge's Heroes» (PSX), «Dino Crisis» (PSX), «Micromaniacs» (PSX), «Hallowen Racer» (GBC) y «Ready 2 Rumble Boxing» (GBC)

Entre 5.000 y 6.000 ptas.

«La Colección de Videojuegos 2000» (PC) está compuesta por doce títulos, «Caesar III» (PC), «Diablo II» (PC), «Monaco Grand Prix» (DC), «Evolution» (DC), «EverQuest Ruins of Kunark» (PC), «Speeds Devils» (DC) y «Tonic Trouble» (N64).

Compatible PSX



Si algo llamó la atención de todos los asistentes al E3, fue el especial interés de Sony por dejar claro que, ante todo, PS2 es TOTALMENTE compatible con los juegos y periféricos de la pequeña de la familia. Lo mejor de todo es que si entramos en los menús de PS2 podremos seleccionar algunas opciones, como modo de emulación gráfico y velocidad del lector CD. Nosotros hemos realizado pruebas con algunos juegos y se comportan de un modo idéntico al original, aunque no hemos podido percibir mejoras en lo que al nivel gráfico se refiere. Eso sí, las Memory Card de PSX tienen muy poca capacidad de almacenamiento si lo que deseamos es guardar partidas de juegos de PS2. Tendremos que comprar las de 8 MB. ¡Una lástima!

DVD Vídeo



Para muchos posibles compradores esta será la principal razón depeso: además de ser una consola de videojuegos, es posible ver películas en DVD con una calidad más que excelente. Eso sí, los *puristas* echan de menos un mayor número de salidas de vídeo y audio que permitan conectarla a otros dispositivos como decodificadores de Dolby Digital, etc. Por cierto, todos los problemas detectados en los DVD vídeo japoneses parecen haber sido subsanados.



Lanzamiento de PS2

La segunda generación de PlayStation ha llegado por fin a nuestro país tras vender más de tres millones de consolas en Japón.



Sony no hace las cosas por las buenas, está claro, pero el lanzamiento de PS2 desde el principio ha olido a carrera, a *sprint* final por evitar un batacazo monumental ante la apuesta *on-line* de Sega.

No nos estamos inventando nada: en Japón, la máquina apareció con errores de bulto, como el sistema operativo del DVD vídeo dentro de un CD-ROM y no incorporado en la consola, las defectuosas tarjetas de memoria o la preinstalación de disco duro y módem que trae de serie la versión PAL frente a la desnudez de la pobre consola nipona. Todo han sido parches, remiendos y costurazos que han culminado con la inclusión de un lenguaje de programación poco menos que imposible de entender.

No descubrimos nada nuevo si decimos que los problemas para programar en PS2 están haciendo que algunos proyectos como «Munch's Odyssey» se hayan cancelado para emigrar a otros sistemas, o que algunos equipos de programación estén esperando *como agua de Mayo* un *kit* de desarrollo que les permita entrar en las entrañas técnicas de la consola sin dejarse la vida en el intento.

Todo lo anterior, evidentemente, deja en un segundo plano las famosas primeras imágenes y especificaciones técnicas que Sony publicó.

Y es que después de ver los títulos que están llegando, aquello del *motion engine* parece una broma de mal gusto porque los tipos de juegos siguen pareciendo exactos a los de PlayStation y la calidad gráfica –primer síntoma de potencia– no se ha visto refrendada por las ideas.

Sobre el tema *on-line* todo son incógnitas y así, Squaresoft, ha anunciado que las opciones de internet de «Final Fantasy X» no podrán llevarse a cabo y que las dejarán para la entrega número once. Aún así, Sony apunta más alto y todos sus planes parecen girar en torno a la banda ancha, *al internet a velocidades de vértigo* para ofertar juegos por catálogo, películas y muchos otros servicios que, por el momento, en países como España son absolutamente imposibles de poner en marcha.

Por el momento, la consola que ha llegado a nuestro país tiene menos errores que los vistos en otros territorios: el sistema operativo del DVD vídeo carga automáticamente, según insertamos el disco en el lector, sin tener que temer por las partidas guardadas en nuestra Memory Card e incorpora una preinstalación para un futuro disco duro y un módem. Además trae consigo un disco con *demos* jugables y alguna que otra aplicación.

PS2 es, *a priori*, una *consolaza* que tiene poder para dejar muy lejos a toda su competencia pero que por el momento no ha demostrado nada de nada. Sony anuncia que lo bueno llegará a finales del 2001 pero... ¿habrá muchos usuarios dispuestos a retrasar tanto la compra de su nueva máquina?

José Luis

Su lanzamiento



El pasado 4 de Marzo se puso a LA VENTA en Japón PlayStation 2. Desde entonces se han vendido más de tres millones de consolas y, a pesar de los buenos resultados, muchas compañías se han quejado de los pocos juegos que se venden. Y es que para muchos, la opción DVD vídeo es la razón fundamental de compra de la consola. ¿Pasará lo mismo en Europa?







Ridge Racer V



Los juegos

Desde que el mundo es mundo, los juegos han sido el sustento principal de todos los sistemas de juego que han visto la luz. Sin ellos daba igual que una consola presumiera de potencia, gráficos o sonidos. Algo así parece ocurrir con PS2: todo el mundo dice que tiene mimbres para construir cestos de una calidad impresionante, pero a día de hoy todo lo que hemos visto, y jugado, indica que nos encontramos ante una máquina que, como consola de videojuegos, deja bastante que desear. Sólo el anuncio de «Metal Gear Solid 2» ha permitido a Sony no escuchar más críticas de las que merece por las circunstancias que han rodeado los lanzamientos en Europa y EE.UU. Las prisas son siempre malas consejeras.



Metal Gear Solid 2



Tekken Tag Tournament

Prerreservado...

Hace veinte años que el Maestro Yoda le dijo a Luke aquello de "hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes". Y Sony, como le pasó al entonces valeroso aprendiz Jedi, ha consumado algo parecido con su PS2: ni la ha lanzado, ni la ha dejado de lanzar... pero al menos lo ha intentado. Y es que todo lo que ha rodeado a la consola en su prelanzamiento europeo ha estado rodeado por el mayor de los misterios: primero iban a llegar 360.000, luego 300.000, más tarde 200.000, a continuación 120.000 y después poco más de 40.000.
Ahora mismo desconocemos cuántas llegarán, y cuándo, porque el sistema ideado por Sony para reservar su consola está tan bien pensado que, pase lo que pase, será un éxito seguro.
Primero Sony anunció que no habría máquinas hasta el 2001 y, ahora, ese periodo se ha reducido hasta mediados de Diciembre. La pregunta es obvia: ¿el sistema de reserva no ha funcionado como esperaban o es que han conseguido más unidades para el mercado español? Nos tememos que hay más de lo primero que de lo segundo, y que esa oscuridad de Sony durante todos estos meses debe responder a un temor fundado por el hecho de haber concebido una máquina excesivamente cara, prohibitiva e inaccesible para la gran masa de usuarios que han hecho de PlayStation el sistema líder en los últimos años.
Y si encima le sumamos los jueguecitos que acompañan a la consola, el escenario es el ideal para poner en marcha una campaña tan teatral como la presente.

José Luis

Periféricos

MultiTap

Aunque podemos aplicar nuestro Multitap de PlayStation en una PS2, lo cierto es que los *más pijos* querrán tener todo a juego, es decir, de color negro y con las letras azulitas.
Por eso Sony pondrá a la venta –eso creemos– este artilugio para hacer más graciosas las peleas, carreras y demás competiciones fraticidas contra el mundo.
Su precio recomendado rondará las 7.500 ptas. y por el momento no hay muchos juegos disponibles para esta opción. Con dos de estos *cacharros* pueden enfrentarse hasta ocho.



Dual Shock 2



La Joya de la Corona, el mejor mando de PlayStation tiene su versión para la nueva consola con evidentes mejoras: ahora todos los botones son analógicos y reconocen el nivel de presión que realizamos al pulsar. Eso quiere decir que no existen para PS2 dos estados, pulsado o no, sino que hay todo un abanico de porcentajes que, concretamente en los juegos de conducción, permiten que aceleremos progresivamente y frenemos del mismo modo.
Hemos realizado pruebas del Dual Shock 2 con una PSone y nos ha funcionado perfectamente, incluso los botones analógicos han respondido a nuestras órdenes, lo que quiere decir que podemos comprarnos uno para mejorar la experiencia de juego de nuestra PlayStation.
Rondará las 4.990 ptas.

Tarjeta de memoria



Toda la compatibilidad de PS2 con la pequeña se acaba aquí, y no porque tenga un sofisticado sistema de almacenamiento, sino porque directamente no entra en la consola. Aún así, PS2 hará uso de ella del mismo modo que Playstation y para fortuna de todos nosotros, ya no tendremos que tener una de ellas metida en la máquina para ejecutar el sistema operativo del DVD vídeo: arranca directamente. Su precio será de 6.490 ptas.

Los soportes

Gran parte de la magia de PS2 estuvo desde el principio en su estilizado diseño. Es más, se ha pensado con tanto mimo que el logotipo de PlayStation que viene en la bandeja del lector DVD podemos girarlo según la tengamos colocada.
Para hacer más fiable su sustento, Sony distribuirá dos soportes distintos, que vendrán a costar 2.490 ptas. cada uno, y que dará un toque de estilo a nuestro salón, habitación o cuarto trastero. De todos modos, con lo que cuesta la máquina... ¿no podrían habernos regalado uno?







El bueno, la fea...
DESPE...
Wanted De...

Infogrames nos invitó a visitar los estudios de Spellbound en Kehl, Alemania, y nos enseñó lo que allí se estaba cociendo. Un ambicioso proyecto para PC que promete darnos muchas más alegrías que tristezas.

Los personajes

Aunque en la *beta* que probamos tan sólo había cuatro personajes, la gente de Spellbound nos asegura que en la versión final serán seis, los héroes dispuestos a desenfundar al más mínimo atisbo de pelea. Aquí os destripamos a cada uno de estos cruentos pistoleros...



COOPER

Pistolero impasible que utiliza su revólver tan solo en situaciones desesperadas. Por lo general prefiere el sigilo que le garantiza su cuchillo, que puede utilizar bien como arma arrojadiza o empuñándolo, para eliminar malos discretamente. Con él comenzaremos la aventura.



DOC

Injustamente condenado a muerte, Cooper le salvará de la horca. En agradecimiento nos ayudará con sus pociones y *mejunjes*. Su habilidad estrella consiste en colocar un brebaje tranquilizante en un globo y dejarlo flotar por el aire. Cuando pase por encima del enemigo dispara y...



KATE

Las curvas *peligrosas* de esta fémina son todo un fiable método de distracción perfectamente calculado para embaucar a cualquier hombre. Es una experta jugadora de cartas capaz de desplumarte sin que te des cuenta. ¡Por mirar donde no debes!



MIA & AFFE

Joven de nacionalidad China que utiliza su mono como reclamo para distraer a sus enemigos y dispararles desde una posición segura un dardo tranquilizante con su cerbatana. Su inteligencia y sigilo la hacen letal para cualquier hombre... o mujer.



SAM

Samuel Willians es un experto en todo tipo de explosivos al que no le da miedo *petardo o bomba fétida alguna*. Su arma favorita es la dinamita, pero tampoco le hace ascos a colocar un buen barril de pólvora y sentir el hormigueo de prender la mecha. Es imprescindible para muchas misiones.



SANCHEZ

Pablo Sanchez es un ex-bandido al que no le gusta *andarse con chiquitas*. Prueba de ello es que nunca sale de casa sin su arma favorita: una ametralladora de dos metros y sin silenciador. Especialista, con *master*, en este tipo de armas.



Pincha sobre el caballo y tu personaje subirá solito. ¡Hala a galopar y cortar el viento *que vié soplando*!



En la casa campera de Doc encontraremos sus pociones y artilugios.



No hay Western sin Saloon, ni soda para el whiskie. ¡A las bravas!



Solo vemos a través de los edificios más importantes.

Nos disponíamos a coger un vuelo, desde Barajas, que nos llevaría a París y desde allí escala en Astrassbourg. Luego nos desplazaríamos a la ciudad germana para visitar los cuarteles generales de Spellbound.

Al llegar vimos que estábamos ante un proyecto importante, ya que el aroma a Western que rezumaban aquellas paredes nos desveló que el guiso que allí se estaba cociendo tenía unas buenas gotas de *whisky, sangre, sudor y horca* mezcladas en su justa medida con el temperamento violento y la épica romántica de los pistoleros de los primeros tiempos .

Después de un pequeño *piscolabis* y las debidas y protocolarias presentaciones, se atrevieron a desvelarnos la mina de oro que están desarrollando.

Lo primero que pudimos ver fue un vídeo,



¡Chicos atentos que ya se oyen los cascos!

suponemos de la *intro*, en el cual se nos mostraba al típico banquero del oeste *perpetrando* el tópico repertorio de muecas. Esta imagen despejó cualquier duda, lo que allí se guisaba era de primera calidad.

A continuación pasaron a explicarnos que habían utilizado un método de *motion capture –en cristiano* quiere decir poner el mayor número de parchecitos sobre un ser *deglutivo* para detectar cada uno de sus movimientos–, y nos mostraron un vídeo en el que un *render* iba realizando los mismos movimientos que ejecutaba un actor.

Debido a nuestra escasa formación en casi todo, lo visto, aunque muy bonito, no tenía mucho sentido para nosotros. Además lo que realmente ansiábamos a esas alturas era ver la parte *jugable*.



El equipo de foraji..., ¡uy perdón!, programadores de «Desperados» pillados en el inmensamente feliz instante de terminar el asal... ¡uy perdón! el juego.

2d o 3d





A pesar de estar enteramente en 2D, los chicos de Spellbound se han tenido que *currar* todos los modelados de los edificios para que los guardias no puedan ver a través de ellos. ¿No hubiera sido mejor hacerlo en 3D?... pensamos.

Unas intros muy cuidadas



Para que podamos disfrutar de unos breves minutos de secuencias animadas, la compañía alemana está trabajando, y mucho, todos los *renders* con los que harán los vídeos. Por lo que pudimos ver, están logrando un trabajo magistral.

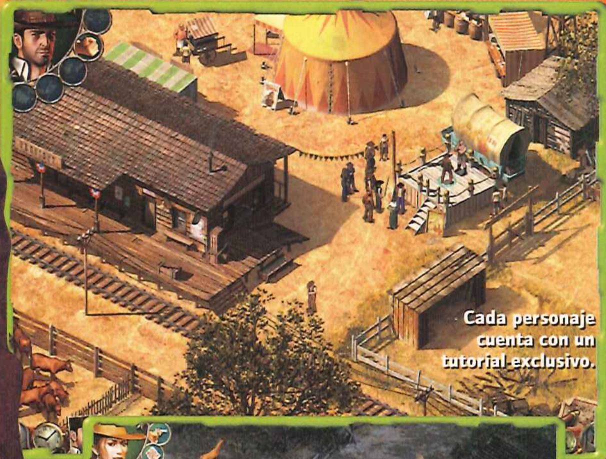
Su fuente de inspiración



Al entrar en el edificio nos topamos con todo tipo de carteles de viejos *Westerns*, lo que contrastaba con todos esos modernos ordenadores a pleno rendimiento. Está claro que han sacado la inspiración... ¿de miles de fotogramas del épico y salvaje Oeste?



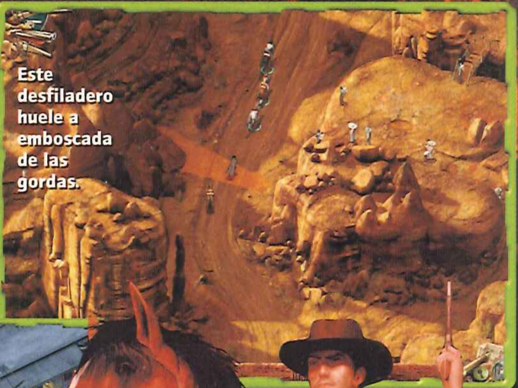
...y el del parche
...RADOS
...ad or Alive



Cada personaje cuenta con un tutorial exclusivo.



El control parece muy intuitivo. Veremos en la versión final...



Este desfiladero huele a emboscada de las gordas.



Tenemos seis personajes. ¿Adivina cual va a misa de doce?



Los niveles están muy *currados*. Se nota que han *pillao* el espíritu del Western.



El programa cuenta con 25 niveles distintos a batir.



Y por fin llegó el momento esperado. Arrancaron el programa y tras mostrarnos el título en el que estaban trabajando, nos desvelaron las entrañas de su última creación. A nuestra disposición tenemos seis personajes que llevar por la *buena* senda y otros tantos *malotes* ávidos de sangre. ¡Glup!, la nuestra. «Desperados» consta de 25 fases en las que iremos reclutando a los *protas*, y pasando por sus distintos tutoriales. Nos dejó fascinados la facilidad con la que un guardia podía descubrirnos, se pasan la vida con la oreja *pegada cual portero finca rústica*, y llamar al instante a todo un ejército de matones dispuestos a llenar nuestro estómago de *sopas de plomo ardiente*. ¡Difícil, difícil!

Una vez terminada la presentación, pasamos a hablar del proyecto con uno de los responsables, Armin Gessert, y la pregunta que rondaba nuestra cabeza nos *salió finalmente por las amígdalas:* ¿no se parece mucho este juego al que desarrolló Pyro Studios en el 98 bajo el nombre de «Commandos»? La respuesta fue inmediata; hemos decidido realizar una especie de «Commandos» perfecto, dotando al género que inventó Pyro de buenas y nuevas ideas que diferenciarán sobradamente a los dos títulos. Tan sólo nos queda esperar que terminen esta maravilla y podamos *echarle el lazo*. De todas formas, por la pinta que tenía la *beta* que nos dejaron probar, la diversión está asegurada.

Gustavo


Acepta el desafío...
¡Novedad!
3D MATCH
on-line
Partido amistoso multijugador
(a través de módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)
PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000

PCFÚTBOL recibe el nuevo siglo con las novedades que esperabas y que hacen de él sin ningún tipo de duda el mejor manager-simulador de fútbol de todos los tiempos

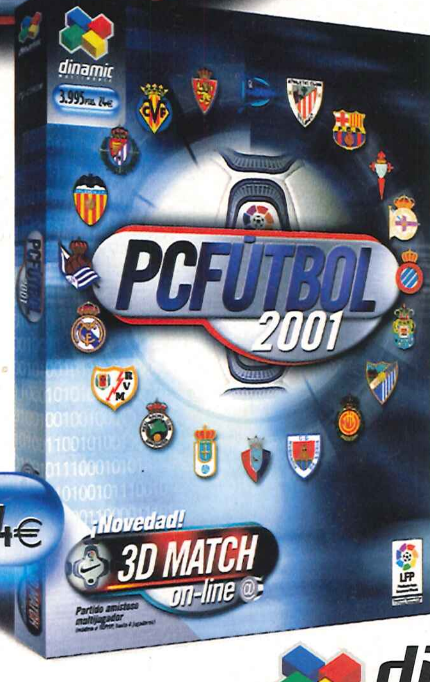
- **3DMatch on-line: partido amistoso multijugador (módem o red TCP/IP, hasta 4 jugadores)**
- **Mercado de entrenadores**
- **Nuevas ligas de Argentina, Holanda, Escocia, Bélgica y Portugal**
- **Nuevo engine 3D para el simulador más rápido y potente**
- **Nuevo acceso rápido a equipos y jugadores**
- **Sponsors y patrocinadores: el mayor ingreso económico en tus manos**

PCFÚTBOL 2001



Además con todas las características que han hecho de PCFÚTBOL el número uno:

- Resumen histórico de la Liga española y de todas las competiciones europeas
- La mayor base de datos del fútbol europeo con ¡33.000 jugadores y 1.453 equipos!
- Seguimiento jornada a jornada actualizado on-line
- Editor de equipos y jugadores
- FútbolQuiz con miles de nuevas preguntas
- Más de 300 caras reales en el simulador



3.995 PTAS. 24€

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

MAS INFORMACIÓN
www.dinamic.com

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego
En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación
Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Hacer la O con un canuto:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas
En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Puntuación

1 **Colin McRae Rally 2.0**

2 **9.2** Sobresaliente

3 SX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía: Codemasters
Precio: 7.490 Pta
Género: Velocidad
Traducción: 4

Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos los tramos.

Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

5
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de cámaras: 6
Nº de vehículos: 6
Modo Arcade: Sí
Copiloto: Sí

6 Compatible con...
Dual Shock
Memory Card

7
Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.
---.

8 DIF SON GRA JUG

4.-Datos del juego
La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos
Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...
Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...
Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones
En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?

Las barreras que separaban al PC de las consolas por fin se han roto: ahora *los consoleros* podremos disfrutar de lo mejor que existe en modo multijugador por internet. ¡Preparaos para pegar nuevos y mejores tiros arma en ristre!



Jugar contra otros humanos es una experiencia única.



La calidad de los *Bots* es fantástica.

QUAKE III ARENA

SI YO NO SOY VIOLENTO PERO...

En el momento que conocimos la noticia de que Dreamcast saldría en nuestro país con un módem de serie saltó una pequeña chispa en nuestro cerebro –menos el de Nacho que ya no da para mucho– y empezamos a pensar que el milagro de utilizar nuestra consola en la red era posible.
Si después de «Chu Chu Rocket!« os quedaba alguna duda sobre el buen funcionamiento de Dreamcast *en el tema on-line*, ya os podéis ir frotando las manos porque esta conversión de «Quake III Arena», además de aprovechar todas las ventajas *de la red de redes*, nos permite por vez primera tomar concurso en combates sangrientos contra otros miles de jugadores de todo el mundo con el único objetivo de ganar a base de tiros, disparos o explosiones.
Además de tener los mismos personajes que ya pudimos ver en PC, Sega ha introducido nuevos *Bots* –jugadores controlados por la máquina con un elevado nivel de inteligencia en sus movimientos– y fases para demostrar que, aunque el original estaba bien, la nueva versión para Dreamcast es mucho mejor. Pero lo que más nos importaba de esta conversión, el famoso *lag* –retardo entre lo que ocurre realmente y lo que estamos viendo–, ha sido eliminado casi por completo llegando al extremo de ser mucho menor que el de la propia versión PC. Es decir, en Dreamcast disfrutaremos de unas partidas *on-line* a tiempo real, donde no perderemos ni un segundo mientras esperamos los datos que llegan del servidor. Y es que parece ser que Sega ha puesto a nuestra disposición unos cuantos servidores bastante *potentillos*...
Las únicas limitaciones que han tenido que introducir atañen al número de jugadores que podrán disfrutar simultáneamente de cada partida: sólo cuatro aunque es un número sobradamente elevado como para no perder el espíritu del juego y mantener viva la diversión.
El programa en sí es un calco al de PC: nos *sueltan* en un laberíntico escenario con otros tantos enemigos hambrientos de sangre, ponen a nuestro alcance un arsenal *muy malito* y el objetivo es llegar al número de bajas obligatorias para vencer antes que nadie.



¿Habéis visto qué tío más feo? Con ese gesto merece un correctivo facial.



Pezdona boniza pero ¿pozrías apaztad eze objezo de mi boza?



¡Corre, corre!... que muy lejos no creo que llegues.

El único inconveniente es que para sacarle el máximo partido debemos tener teclado y ratón. Y es que con el *pad* la cosa es mucho más complicada...
El futuro deporte nacional ha llegado a nuestras manos con la entrañable Navidad como época de mayor apogeo de tiros, explosiones y partidas *on-line* contra franceses, ingleses, portugueses, italianos o alemanes. ¡Gibraltar español!

Gustavo

IGUALICO QUE EN PC

Dreamcast



Como podéis observar en las dos pantallas que os ofrecemos, las diferencias entre uno y otro son mínimas. Hasta podríamos decir...

PC



... que la versión Dreamcast cuenta con mejores acabados. Pero una vez dentro...





Sin el teclado y el ratón este juego es incontrolable.



Los escenarios son un calco a los de PC.

Nuevas fases



Os podemos asegurar que los nuevos mapas que ha introducido Sega en esta versión no han roto la...



... armonía general que desprendía la versión original. Atmósferas y esqueletos con muchos...



... charcos de sangre que endulzan un poquito más las batallas. ¿Podremos bajar más desde la web de Sega?



¡Pero qué tenemos aquí!... un despistado. Y yo con el *Quake Damage*.



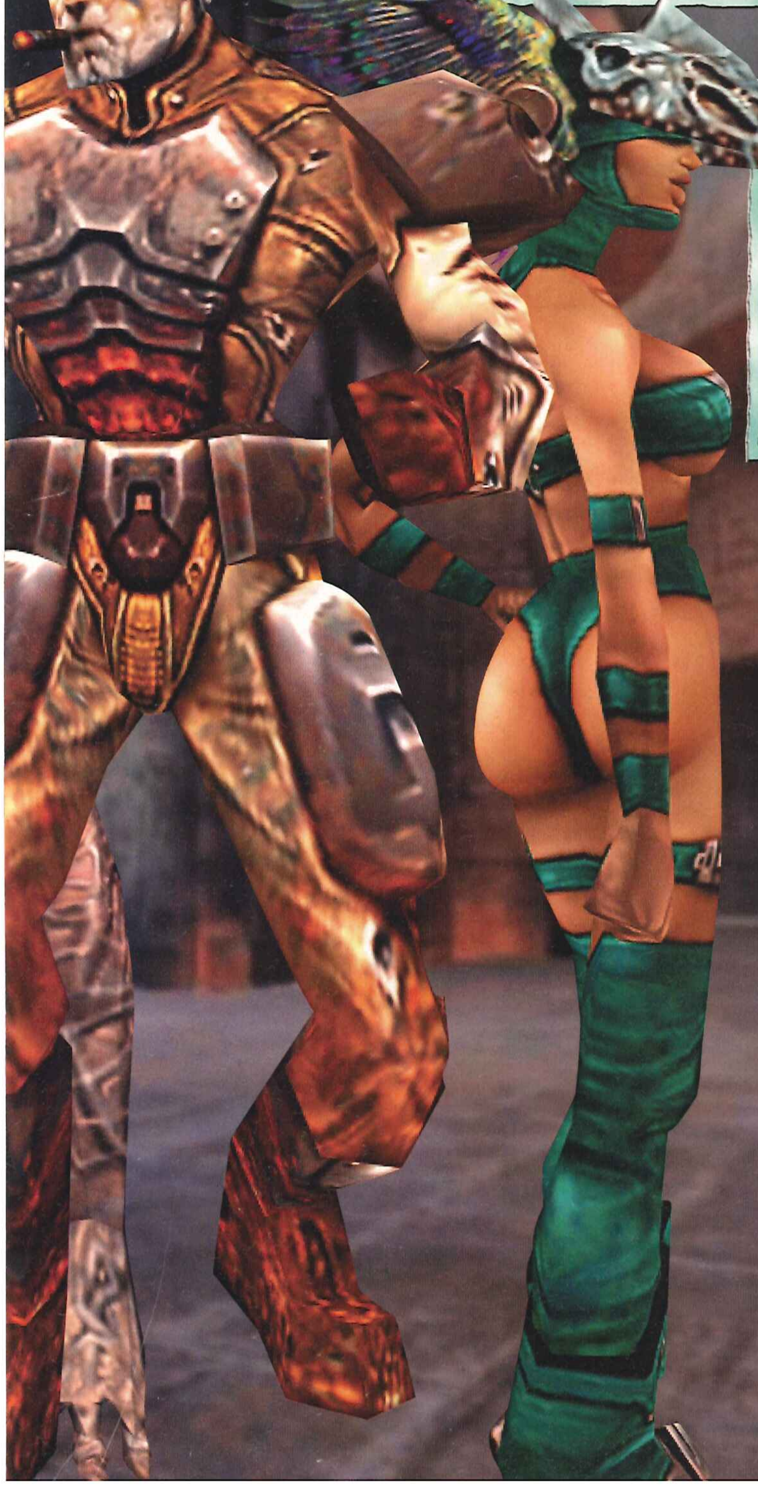
¡Madre mía!, cómo esquiva mis cohetes este *Bot*...



Cuando un enemigo coge el *Quake Damage* lo mejor es correr.



Teniendo en cuenta la belleza de los *Bots*, no es de extrañar que sea un juego muy sangriento.



Puntuación

Quake III Arena

9.2 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Sega/id Software
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: superar las misiones acabando con todo lo que se mueva hasta llegar a la batalla final con Xaero –si llegamos–.

Modo de juego: recoge todo tipo de *ítems* y no dudes en apretar el gatillo como un loco.

Nº de jugadores:	1 a 4
Juego en red:	Síííííííííí
Nº de personajes:	32
Armas:	Alguna que otra
Violencia	¿Contesto?

Compatible con...
Visual Memory
Vibration Pack
Keyboard
Mouse

El modo multijugador, los servidores, la acción, los gráficos...
Imprescidible teclado y ratón.

DIF SON GRA JUG

Ítems y ayudas

5% de vida: por cada cruz verde que cogamos nuestro nivel de vida subirá un cinco por ciento. Pero lo mejor es que podremos superar el máximo de vida que nos dan al principio: 100 puntos.

Teletransporte: sirve para llevarte a otro lugar sin tener que recorrerte todo el escenario. Siempre te deja en el mismo sitio.



Plataforma de impulso: cada vez que toquemos estos *rebotadores* nuestro amigo saldrá disparado a las alturas hasta alcanzar una vista increíble... lo malo es la caída.

Caja de munición: las encontraremos de distintos tipos, ya que cada ingenio necesita una munición específica. Ésta concretamente nos da munición para el arma de plasma.

Armas: seguro que no hace falta explicación. Disponemos de guantelete, ametralladora, escopeta, arma de plasma, lanzagranadas, lanzacohetes, pistola de rayos, *Railgun* y BFG-10K.

200% de vida: estas burbujitas no brillan por su abundancia. Nos proporcionan 200 puntos de vida que irán bajando poco a poco hasta llegar a la irisoria cifra de 100. Pero mientras tanto...

200% de Armadura: es una de las mejores protecciones que podremos encontrar y, al igual que la vida, cuando la cojamos obtendremos 200 puntos que irán menguando hasta llegar a los 100.

100% de Armadura: poco hay que explicar de este *ítem* que nos proporciona 100 puntos de armadura. En casi todas las *Arenas* del juego hay escondida una de estas maravillosas *Joyas de la Corona*.

25% de vida: como su nombre indica, esta burbuja nos proporciona 25 puntos de vida, pudiendo llegar hasta un máximo de 100 –recordad que es imposible pasar de esa cantidad–.

Velocidad: cuando recogamos este *ítem* la velocidad a la que nos moveremos dejará en ridículo a Carl Lewis. También nos ayudará a conseguir *Frags* –bajas enemigas– más rápido.

5% de armadura: este es uno de los objetos que más veremos en cualquiera de los mapas. Casi siempre en grupos de cinco o más, la gran virtud de estos es que pueden pasar de 100.

Quake Damage: el *ítem* por excelencia del juego. Al recogerlo el daño de nuestras armas se multiplicará por cuatro y nuestro personaje se cubrirá con un manto azul.




Regina lo tiene crudo. Tres velociraptores y un precipicio a su espalda...


Es difícil fallar con un enemigo tan grande...


Regina acaba de descubrir lo de estar entre el bicho y la pared.


Alguien no va a poder sentarse en un par de días...


Disparar a *bocajarro* suele evitar disgustos.


Mi querido lanzallamas, ese amigo del alma.


A esto se le llama pasar por el *Arco del Triunfo*.

Estaba *cantao*, Capcom nos propone otra Navidad sangrienta con la secuela de «Dino Crisis»... ¡Felices pascuas!

Dino Crisis 2

¡Camarero, hay un dino en mi sopa!

Aunque sin llegar a tener el mismo éxito que la incombustible saga *Resident,* «Dino Crisis» supuso un buen movimiento por parte de Capcom para deleitarnos con una acción y jugabilidad similar al juego de los *zombies* y demás bichos raros. «Dino Crisis» destacaba principalmente por sus escenarios tridimensionales. Era la primera vez que Capcom hacía un ejercicio de este tipo en PlayStation y no le quedó nada mal. De hecho nos encantó...

Ahora llega la continuación con nuevos escenarios, armas, historia y personajes, pero con cambios en el apartado visual que, si bien no nos han disgustado, si que nos han dejado un tanto desconcertados ya que en cierto modo parece que Capcom ha dado un paso atrás.


La historia tiene sorpresas...


El arma exclusiva de Regina es fantástica en combates uno contra uno.

«Dino Crisis 2» es una vuelta al manido modo visual en el cual los fondos son *prerrenderizados* mientras que los personajes se mueven en completo 3D. Evidentemente esto tiene sus ventajas y sus incovenientes. Parece que Capcom ha pretendido con ello incluir personajes de un tamaño considerable y poner más enemigos en pantalla.

Los escenarios, al no estar generados por la consola, son evidentemente más bonitos pero en contrapartida perdemos la ambientación tan fantástica de la primera parte.

De todas formas, visualmente «Dino Crisis 2» nos convence de lejos, y en cuanto a acción no debemos preocuparnos: las descargas de adrenalina son constantes. Ya nos contaréis que se siente al ver aparecer en pantalla ¡un bicho *prehistóricamente* inmenso! Los cambios importantes que hemos percibido respecto a la primera parte se basan en que la acción ha superado a la aventura. En «Dino Crisis 2» a cada paso nos toparemos con hordas de dinosaurios hambrientos y *nasíos p'a matar* que, por mucho que nos empeñemos en eliminar, no tardarán *ni un parpadeo* en aparecer hasta *debajo de las piedras,* por lo que no tenemos ni un segundo de respiro.


El tamaño de los enemigos es de vértigo.

El modo aventura lo jugamos con dos personajes diferentes con los que debemos trabajar en equipo para ir avanzando en la historia, que como bien sabe hacer Capcom, tiene sus sorpresillas y cambios de argumento.

«Dino Crisis 2» es una buena continuación, pero no añade nada novedoso a lo ya visto y jugado en la primera entrega. Sólo podemos justificar su compra basándonos en que es tremendamente divertido pero, sobre todo, espectacular.

Nacho

Personajes



Regina: La rocosa protagonista de la primera parte ya sabe a lo que se enfrenta en esta nueva aventura. Su arma principal es de gran utilidad para abrir puertas, gracias a los cortocircuitos que produce.

Dylan: Debajo de ese corte de pelo se encuentra todo un marine *bastante machito*. Su cuchillo será esencial para avanzar por la selva más frondosa. Su estilo a la hora de cortar lianas es fantástico.



Puntuación

Dino Crisis 2 — **7.8** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Capcom
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: escapar por segunda vez de las encías *extintas* de estos asquerosos reptiles y descubrir qué ha ocurrido con los supervivientes.

Modo de juego: abate a todos los enemigos y desentraña los secretos de esta nueva isla...

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media
Finales Distintos:	Sí (3)
Armas:	Muchas
Violencia	Alta

Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

Los momentos tan espectaculares y el modo de compra.
Es igual a todo lo visto antes...

DIF SON GRA JUG

Ese sistema tan extraño

En «Dino Crisis 2» buscar nuevas armas y munición se realiza de una forma muy sencilla. Lee atentamente porque es de lo más originalito...


Según el número de enemigos derrotados en la zona, conseguiremos más o menos puntos que al...



... cambiar de fase se añadirán a una puntuación total que nos permite comprar armamento.


En este tipo de ordenadores, gastamos los puntos obtenidos entrando en un...



... sencillo menú. Armas, munición o *kits* médicos para recuperar vida. Todo lo encontraremos aquí.



Rico, guapo y famoso:
¡Conviértete en una estrella de la televisión!
TV STAR
¿Siempre has soñado con trabajar en la tele?
El secreto del éxito:
-Lígate a tus superiores
-Roba, compra y vende información confidencial
-Erosiona la imagen de tus jefes explicando sus secretos
PC CD
MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com
distribuido por EA ELECTRONIC ARTS

Moda verano-invierno

Lara Croft es una mujer de *armas tomar*, pero además tiene mucho estilo a la hora de vestir. En «Tomb Raider Chronicles» nos muestra los siguientes modelitos.

The Matrix:
Vestida completamente de látex. Lara Croft, además de estar muy sexy, cuenta con un equipo de lo más futurista: gafas con visión nocturna y un rifle fantástico que puede convertirse en ametralladora. Cosa esencial para *los momentos francotirador*.



Camuflaje:
La ropa perfecta para pasar desapercibida entre la maleza. Cuenta con un gorro *Made in Picor* y varios bolsillos en los que podemos guardar todo tipo de medicamentos y, por supuesto, bengalas tan útiles cuando no se ve tres en un Gustavo.



Pastorcita Irlandesa:
Cuando Lara todavía daba sus primeros pasos como aventurera, su uniforme oficial era similar al de una pastorcita irlandesa. Pero detrás de esa cándida estampa, Larita Croft tenía en su poder una verdadera agilidad para escalar, saltar y escapar de los enemigos.



Tomb Raider:
El traje oficial con el que conocemos a la heroína de los videojuegos. Provocativo y cómodo para las misiones más arriesgadas, Lara Croft lleva un cinturón que soporta sus dos pesadas pistolas...



Las historias de Lara...

«Tomb Raider Chronicles» nos permite conocer secretos que muchos de sus amigos y enemigos desconocen. Cuatro historias llenas de sorpresas nos aguardan en cuanto carguemos el juego en nuestra amada consola u ordenador.

De viaje por Roma:
¿Pues no estaba Lara tranquilamente en la Ópera cuando dos de sus enemigos la vienen a matar? En esta misión nuestro cometido es recuperar la Piedra Mercurio que nos dará la pista para encontrar la Piedra Filosofal...



El submarino Alemán:
Hace muchos años un submarino alemán se hundió con un objeto muy poderoso en el interior. El objetivo será que los rusos no lo encuentren antes que nosotros y para ello, nos meteremos en un *sarao que pa qué...*



La Isla Negra:
Similar a la isla de Tintín, en esta aventura Lara tiene sólo 16 añitos y se enfrenta a espíritus malignos. Nuestro objetivo será acabar con ellos a base de resolver los entuertos de esta fantasmagórica isla.



Tower Block:
La aventura más reciente de Lara, antes de *The Last Revelation*. Al más puro estilo "Matrix", nuestra Lara se introduce en un edificio de oficinas de alta seguridad con el único objetivo de acabar con un personaje que a todos nos sonará: Verner Von Croy...




Mucho cuidado con esta pinza porque cada dos por tres nos intentará aplastar.


Más vale no resbalar o el golpe puede ser de...


Las cerraduras son gigantescas.


Si los enemigos nos han sorprendido, nos podemos dar por muertos.


Creo que nos hemos dejado las uñas en este salto.

=D


Lara Croft está ágil como una gacela salvaje del Caribe.

TOM RAI CHRO

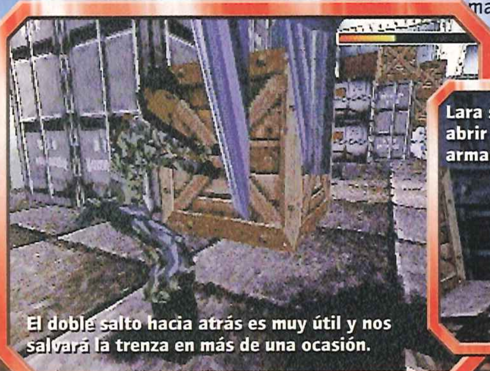
Lara se despide de la consola que la llevó a la gloria –con permiso de Saturn– por la puerta grande y lo hace de una forma que no defraudará a sus *fans*.

¡¡¡Lara Croft

La quinta parte de «Tomb Raider» es todo un cúmulo de sorpresas. Esta vez Core no se ha centrado en una sóla aventura sino que intenta dar más variedad a un desarrollo que, por mucho que quiera, no lo puede evitar: ¡«Tomb Raider Chronicles» es lo mismo de siempre! Bueno, una vez soltado esto ya nos sentimos mucho mejor y podemos empezar a comentar lo que nos trae la compañía británica esta vez.


Lara *fashion* para su testamento jugable.

El *engine* de «Tomb Raider» es fantástico, maravilloso y todo lo que queramos pero la cosa sigue igual. El modelo poligonal de Lara se sigue moviendo de la misma forma y después de verla *menear* esas maravillosas caderas por toda la saga, la pregunta de si Core actualizará el cuerpo de Lara está en boca de todos. Nos imaginamos que para el nuevo «Tomb Raider» de PS2 la cosa cambiará...
Por supuesto y para darle *más chicha* al apartado visual, Core no se ha olvidado de introducir nuevos movimientos y animaciones que salvarán a nuestra musa *videojueguil* de más de un disgusto Navideño.


El doble salto hacia atrás es muy útil y nos salvará la trenza en más de una ocasión.


Lara sabe abrir armarios.



MB DER NICLES

¡¡¡...ha muerto!!!

Dreamcast tendrá su versión



Eidos no va a perder la oportunidad de llevar su Lara a la fantástica consola de Sega. Como ya pasó con «Tomb Raider The Last Revelation», la edición de Dreamcast será una mezcla de las virtudes de PlayStation con las de PC. Gráficos y texturas de gran calidad con la posibilidad de jugarlo con un control pad maravilloso como es el de Dreamcast. La mejor versión para consola nos la podremos llevar a casita estas Navidades por 8.990 ptas. y un montón de saltos *made in Tomb Raider.*





Muchas animaciones son las mismas de siempre, aunque otras son nuevas.

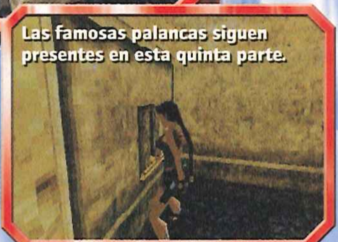


A veces el ángulo de cámara puede ser bastante molesto.





En «Tomb Raider» los perros duran más que un caramelo en la puerta de un colegio.



Las famosas palancas siguen presentes en esta quinta parte.

En este «Tomb Raider Chronicles» la propia historia nos lleva a recorrer diferentes partes del mundo, detalle que no limita la variedad de escenarios y situaciones que es lo que solía pasar en las otras partes de la saga. Por supuesto, estos son grandísimos y para no variar, los recorreremos una y otra vez para encontrar esa palanquita escondida detrás de un jarrón que abre la puerta que está en la otra punta de la fase...

El nuevo argumento cuenta que Lara ha desaparecio en una de sus famosas expediciones y todo el mundo la da por muerta. Sus amigos más intimos se reunen en la finca Croft para rememorar las cuatro aventuras más emocionantes de *doña coletas.*

De esta forma tomaremos el control de la aventurera con el objetivo principal de conseguir cuatro preciados objetos que, en algunos casos, pueden llegar a salvar al mundo...

Cada misión cuenta con un localización diferente pero el desarrollo seguirá siendo el mismo: saltar, disparar, buscar puertas, observar el mapeado para cerciorarnos de que no nos dejamos nada y alguna cosilla nueva como la de poder luchar *cuerpo a cuerpo* mediante un modo *sigiloso* al puro estilo «Metal Gear Solid».

La cosa está clara: «Tomb Raider Chronicles» es lo de siempre. Si somos fanáticos nos encontraremos con la aventura de Lara más intrigante y, tal vez, una de las más completas. Pero tampoco lloraremos mucho si sus más allegados tardan un par de añitos en descubrir si está muerta o no...

Nacho

Puntuación

Tomb Raider Chronicles — **7.9** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Core Design
Precio:	7.990 ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: revivir las aventuras más arriesgadas de Lara Croft y conocer al final del todo si ella ha muerto o si todavía sigue entre nosotros...

Modo de juego: ¿has jugado a los *Tomb Raider I, II, III y IV*? Pues ya está... =P

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	13
Nº de historias:	4
Armas:	Muchas
Violencia:	Censurada

Compatible con... Memory Card, Dual Shock

- Poder jugar por última vez con Lara Croft en PlayStation.
- Más de lo mismo.

DIF SON GRA JUG

Versiones

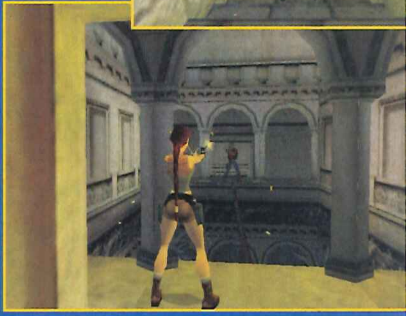
PC CD-ROM



La mejor versión de «Tomb Raider Chronicles» se la llevarán los usuarios de PC como ha pasado todos estos años, aunque esta vez con una razón realmente importante. Eidos nos da la oportunidad de crear nuestros propios niveles del universo *Tomb Raider* con un editor de fases que es el que utilizaron para crear la primera parte del juego: antigua pero preciosa. Evidentemente, la cosa no será *coser y cantar* ya que además de tragarnos todas las instrucciones debemos ser creativos, ¡si no, menudos niveles podemos hacer!

Por lo demás, el desarrollo es EXACTO y las historias las mismas, pero gracias al poder de las tarjetas 3D ver a Lara Croft en PC será otra cosa. Atrás quedan los *pixels* de PlayStation que dan paso a unas texturas nítidas y bien mapeadas. Al igual que en las demás consolas, tanto las voces como los textos estarán en nuestro idioma, así que a jugar se ha dicho... ¡Piñum!





Puntuación

Tomb Raider Chronicles — **8.3** Notable alto

PC Sistema

Compañía:	Core Design
Precio:	6.995 ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

- El editor de niveles.
- No saber si Lara muere hasta el final.

DIF SON GRA JUG


La juerga que rodea a Amigo, el mono, es un desmadre total.


Con este ritmo no hay quien pare. ¡Fieeeessstaa!


Cuanto mejor lo hagamos más contento estará Amigo.


Sin darnos cuenta nos haremos unos maestros *maracosos*.


¡Quietos! Pose a la vista.



SAMBA DE AMIGO

LA JUERGA YA TIENE NOMBRE

¡Desmaaaadre caribeño, ritmos sensuales y mucha, mucha diversión son los ingredientes de este buen guiso!

En estas fechas, las reuniones familiares son el *mazapán nuestro de casi todos los días*, y qué mejor forma de pasar el rato que llorar de vergüenza viendo a nuestro primo contonear sus caderas: *todo él entregao* al compás de un ritmo bailón mientras menea con gracia una maraca en cada mano, cual caribeño de allende el Atlántico.

Esto es lo que pretende Sega con su nuevo lanzamiento, «Samba de Amigo», un programa destinado a ser la estrella de cualquier *sarao* que se precie por su sencillez, diversión y simpatía. Esta vez ha sido Yuji Naka, creador de títulos como «Phantasy Star Online», al que se le ha *contoneado* la cabeza y ha creado justo lo que se le ha pasado *por la cintura*, sin pensar en cifras, porcentajes o índices. Lo que ha conseguido es uno de los juegos más divertidos que podemos encontrar en el mercado actual.

La idea, sencillísima: saber llevar el ritmo que nos marcan los temas y blandir las maracas según toque. Con otras palabras, si una de las bolitas que salen del centro se desplaza a la parte superior derecha, tendremos que levantar nuestra mano derecha, maraca en ristre claro, justo cuando la bolita entre en uno de los receptores que vemos en pantalla. Lo dicho, más sencillez… imposible.

Indudablemente la mejor forma de llevar el ritmo es conocer los temas con los que nos vamos a enfrentar. Sega se ha hecho con los derechos de los temas salseros *más marchosos del mundo mundial*, y los ha recopilado en éste GD-Rom.


Cada tema cuenta con su escenario distinto.


Sin duda este juego será el rey de las *Party*.

La versión que se comercializará en nuestro país contiene títulos como: "Samba de Janeiro", "The Cup of Life", "Macarena", "Living la Vida Loca", "La Bamba", y otros veinte bombazos más. Nueve de ellos podemos descargarlos directamente de la web de Dreamcast. A pesar de ser una de las mejores opciones para estas Navidades, su alto precio 19.900 ptas., hará que nos replanteemos su adquisición, sobre todo si tenemos en cuenta que no saldrán muchos juegos compatibles con las maracas… A pesar de todo merece la pena estrujarse el bolsillo para ver a nuestros amigos hacer el ridículo delante del televisor.

Gustavo

MARACA EL ÚLTIMO



Mediante estos dos artilugios colorados tendremos que ejecutar todos los movimientos que se nos ordenen. Aparte de las dos maracas, el GD-Rom viene con una alfombrilla que detecta la altura a la que están situadas en todo momento nuestras *cebolletas con mango.*
Arriba vemos a *Dj'tranche* agitando como *una loca* en temporada alta las maracas. Tras ver esta imagen, los compañeros de cofradía le mirarán con *otros* ojitos.



MINI-GAMES

Guacamole:
En este juego tendremos que demostrar que somos los más rápidos y en cuento veamos asomar la cabeza de uno de estos personajes, llevar la maraca hasta ahí.



Power Rush:
Esta prueba consiste en darle a la piedra hasta que se rompa. Nos servirá para mejorar nuestra resistencia y velocidad con la maraca.



1-2-Samba!:
La finalidad de este juego es realizar las secuencias en el menor tiempo posible. Para ello daremos primero en el 1, luego en el 2 y finalmente en Samba…

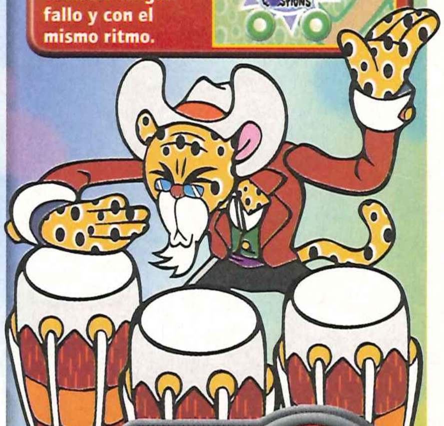


Strike a Pose!:
Sirve para mejorar nuestras poses. Contaremos con un tiempo predefinido, en el que tenemos que llevar a cabo el mayor número de *poses* posibles.



¡Simón dice!:
Mira con atención la secuencia que nos muestra nuestra Dreamcast. Para conseguir puntos, repítela sin cometer ningún fallo y con el mismo ritmo.



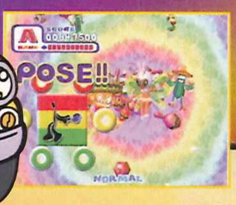


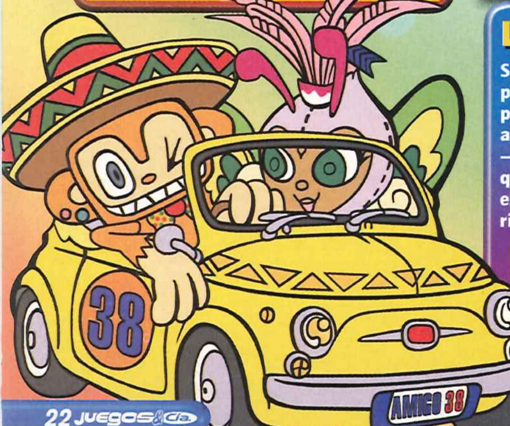
LAS POSES





Sin duda, es uno de los puntos fuertes del programa. Cuando aparezca esta palabra –POSE!!–, tenemos que colocarnos como exija el dibujo, llegando a alcanzar cotas de ridiculez inconcebibles. Si no nos creéis, echarle un vistazo a esta imagen, en la que vemos cómo Gustavo posa para nosotros con un estilo *muy suyo*...





Puntuación

Samba de Amigo — **8.8** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | **DC**

Compañía:	Sega
Precio:	19.900 Ptas.
Género: Musical	Traducción: No

Objetivo: zarandear las maracas de uno a otro lado hasta que se acabe el tema y tengamos que enfrentarnos a otro amigo.

Modo de juego: blande las maracas sin ningún tipo de reparo hasta que pierdas el aliento.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de temas:	16
Nº de temas web:	9
Armas:	Sonoras
Violencia	Musical

Compatible con...
Visual Memory
Controller
Maracas
Vibration Pack

▶ Disfrutar con *los colegas* sin miedo a hacer el ridículo.
▶ El precio.

DIF | SON | GRA | JUG

MAGIC
El Encuentro®



NO DOMES A NUESTRAS CRIATURAS... ¡SUÉLTALAS!

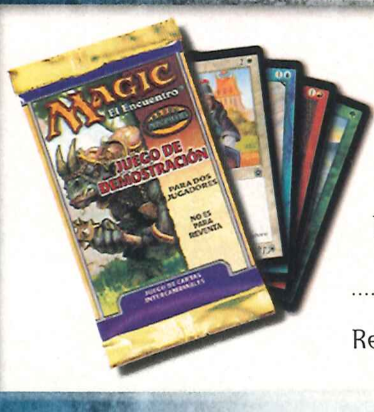
PRINCIPIANTES

Acepta el reto del primer juego de cartas intercambiables del mundo. En el juego Magic: El Encuentro, nuestras criaturas están listas para la lucha al salir de la caja. La mejor manera de aprender es con un juego de nivel principiante. Contiene todo lo necesario para que un amigo y tú empecéis a jugar.



JUEGA EL JUEGO ORIGINAL DE CARTAS INTERCAMBIABLES

Wizards of the Coast®



Tienes 15 minutos para entrar en el juego. Envíanos este cupón y recibe gratis* un juego de demostración. La mejor manera de descubrir Magic: El Encuentro.

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

.... E-mail: ....

Remite el cupón a: Devir - Rambla Catalunya 117, pral. 2ona - 08008 Barcelona

* Hasta agotar las existencias.

JyC

Jet Set Radio

Pintar, pintar, pinta sin parar...

Si quieres darte un *rulo* por la ciudad y tu padre no te da dinero para unos patines en condiciones, no te preocupes, Sega tiene una solución tan sencilla como coger una Dreamcast y *salir pitando*.



Encontraremos todo tipo de escenarios. Mirar este... ¿no os parece *pelín psicodélico?*



A parte de patinar por toda la ciudad, tendremos que aprender a pintar.



Las animaciones de los patinadores son increíbles.



Esquiva a los antidisturbios y podrás dejar tu huella en la pared con más facilidad.

Últimamente no hay muchas compañías que se aventuren a lanzar juegos originales que rompan con las tendencias que han marcado el sector en los últimos años. No es el caso de Sega, que *ni corta ni perezosa* se ha sacado de la manga todo un caudal de originalidad y jugabilidad con el que estamos seguros va a triunfar durante estas Navidades.

Y es que en pocas ocasiones hemos tenido la fortuna de pasárnoslo tan bien con algo tan original, bonito y *enchuscante*. «Jet Set Radio» nos pone en la piel de unos gamberros callejeros que pretenden obtener la supremacía sobre todas las bandas de la ciudad mediante pintadas en las paredes y carreras sobre sus *pistonudos* patines.



Sin duda la mejor forma de subir las escaleras no es de escalón en escalón.

Para ello comenzaremos manejando a Beat, un chico de 17 años al que le encanta la música y no puede salir de su casa sin sus cascos y patines. Pero no será el único que tenga que lidiar con nuestra capacidad para mover los músculos de los dedos, ya que según avancemos se unirán otros tantos personajes a los que debemos reclutar imitando sus movimientos.



Este cacho bicho con loro se llama Combo y no sale de su casa sin sus joyas y su radio.

Pero lo que hace especial a este título es la facilidad con que ha plasmado la idea y la sencillez de su control. Realizar todo tipo de cabriolas, tirabuzones o bien deslizarse por barandillas y paredes es tan sencillo como saber controlar tres botones y el pad analógico de nuestro mando. Por suerte, el patinador no solo contesta a nuestras órdenes inmediatamente sino que ellos solitos pondrán bastante de su parte a la hora de subirse por las paredes y barandillas de las escaleras.

Y para rematar, y romper los moldes con los que se han esculpidos la gran mayoría de los títulos del mercado, Sega ha introducido unos gráficos alucinantes en los que se nos muestran escenarios gigantescos, totalmente tridimensionales, que tendrán la obligación de interactuar con personajes de una calidad tan increíble que dan la sublime sensación de estar realizados en 2D.

Este es quizás el apartado más increíble que tiene: los gráficos, el escenario y los elementos que lo componen poseen una calidad que muy pocos lanzamientos de múltiples plataformas son capaces de alcanzar. De todas formas, la clave de este «Jet Set Radio» reside en su endiablada sencillez y jugabilidad, que no conoce límites cuando nos ponemos *mando en ristre* frente a la tele. Por todo ello pensamos que puede ser uno de los títulos más fuertes de las Navidades, ya que es una de esas genialidades con las que empiezas y no ves el momento de terminar... por mucho que nos llame nuestra madre para cenar esos ricos filetes.

Gustavo



Modo versus



Este divertido modo tiene como finalidad que los componentes del equipo contrario acaben con un...



... bonito recuerdo nuestro en la espalda. Para ello debemos perseguir a cinco adversarios por un tramo...



... de la ciudad hasta darles caza. Entonces aparece un bocadillo (1) que nos avisa de que podemos pintarle.

Marca tu territorio



Hay dos formas de dejar nuestra firma impresa en la pared y no requiere más habilidad que pasar por el sitio y pulsar el gatillo L.



La siguiente es algo más compleja: primero tenemos que llegar hasta la zona que hay que pintar y después seguir las...



... indicaciones que nos de la consola (1). En este caso hay que realizar un círculo completo y después un semicírculo.



Después de seguir todas las indicaciones a la perfección, podemos contemplar nuestra obra maestra.





Los transeúntes correrán despavoridos si intentamos atropellarlos.



Tendremos una libertad casi total para movernos por donde queramos.



Nos encontraremos con los personajes más raros que hemos visto nunca.



¡Pedazo salto! ¿Habéis visto qué cara se le ha quedado a la chica de rojo?



Cuantas más piruetas hagamos, más puntos obtendremos.



¡Apártese que se me han roto los frenos señoraaaaaaa!



Puntuación

Jet Set Radio

9.2 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Sega
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: *bombardear* la ciudad imprimiendo tu sello en todas las paredes que tu vista alcance a ver y formar la más grande de las bandas.

Modo de juego: haz piruetas, cabriolas, tirabuzones, deslízate por las barandillas, pinta, salta...

Nº de jugadores:	1
Nº de bandos:	2
Editor de *graffitis*:	Sí
Armas:	El spray
Violencia:	Callejera

Compatible con: Visual Memory, Vibrator Pack

Es divertido, intuitivo, entretenido, *enchuscante*, original...
¿Y aquí que pongo?

DIF SON GRA JUG

Graffitis personalizados

Lo primero que tenemos que seleccionar es el tamaño que va a tener nuestra pequeña obra maestra.





Después escribimos las palabras que van a componer nuestro *graffiti*. Podemos elegir el alfabeto americano o japonés (1).

El siguiente paso es personalizar el fondo del grafiti como más nos guste. Para ello nos dan las siguientes herramientas:



- 1: sirve para elegir el color que vamos a utilizar.
- 2: es la herramienta que nos permite borrar los fallos.
- 3: con este icono podremos borrar todo de *un solo porrazo*.
- 4: sirve para ampliar la zona que seleccionemos.
- 5: con esto es posible colorear encima o debajo de las letras.
- 6: nos da la posibilidad de volver a seleccionar el texto.



A continuación pasaremos a dar forma a las letras mediante una sencilla espiral que podremos mover.

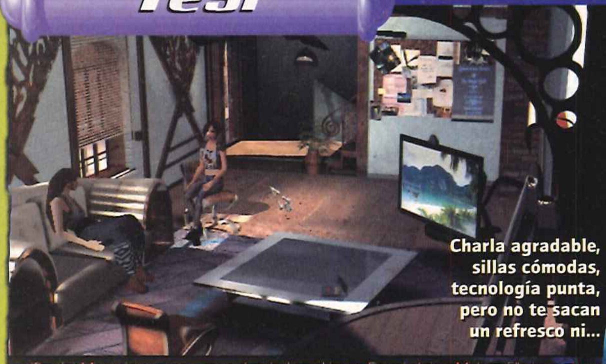
Después nos encontraremos con otro menú que nos permite colocar las letras dónde y cómo más nos guste.



- 1: con esta herramienta moveremos las letras a cualquier posición.
- 2: esta opción nor sirve para cambiar el tamaño.
- 3: con ésta giraremos las letras hasta dar con el ángulo preciso.
- 4: esta herramienta nos sirve para dar más profundidad a las letras.
- 5: con esto podremos *vestir* nuestras letras con distintas texturas.



Después de mucho trabajarnos nuestra propia *pintada* decidimos probarlo en el juego... ¡y este es el resultado...!



Charla agradable, sillas cómodas, tecnología punta, pero no te sacan un refresco ni...



Alguno de los diseñadores debe estar loco por "Blade Runner".



Comandos para interactuar



Cada vez que *cliquemos* con el botón derecho del ratón en algún objeto o persona, aparecerá este menú en el que se nos presentará la disyuntiva de elegir qué acción queremos llevar a cabo con este objeto.



EL OJO: si seleccionamos esta opción, nuestra heroína mirará atentamente el lugar, objeto o persona que hayamos escogido. De esta manera podemos buscar algún tipo de indicio que nos sirva de ayuda.



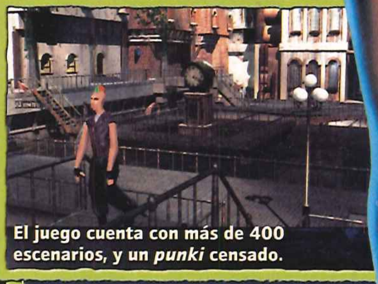
LA BOCA: seguro que ya lo habéis adivinado. ¡Sí!, es para hablar con todo lo que *pueda soltar sonido alguno por la garganta*. Sirve también para que April emplee la boca con el objeto que tengamos seleccionado.



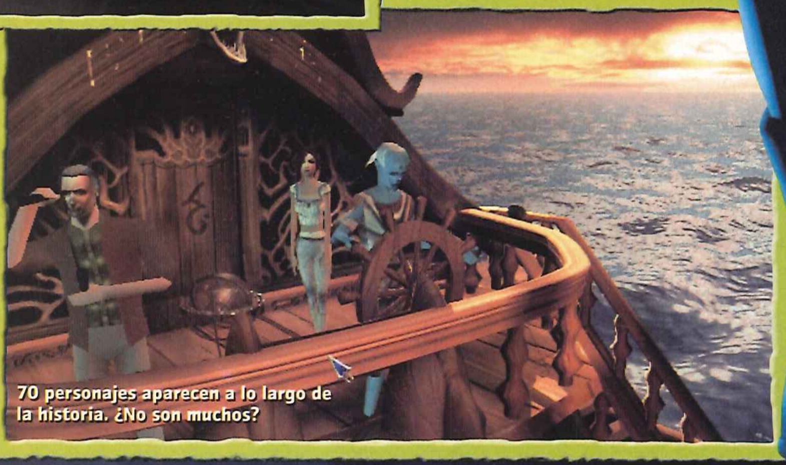
LA MANO: con ella April podrá tocar bien un objeto, o una persona. Si se trata de algo que ha sido abandonado *a la buena de Dios*, utilizando este comando podremos recogerlo del suelo y automáticamente pasará a formar parte de nuestro inventario.



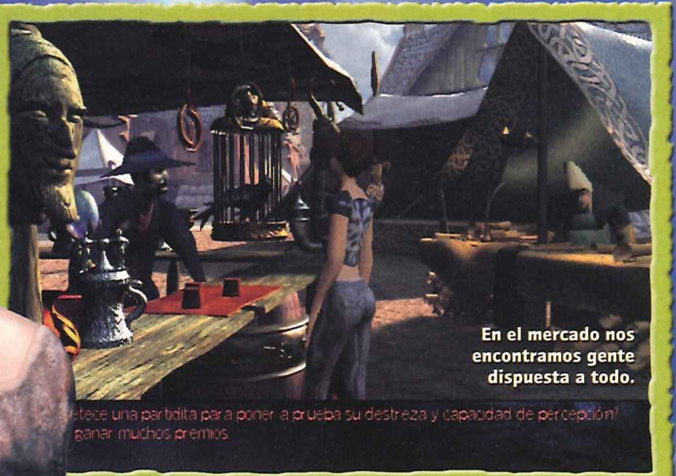
Los pobres incautos le pidieron a la anciana que les contara una historia. Todavía siguen allí... y ni un mal refresco.



El juego cuenta con más de 400 escenarios, y un *punki* censado.



70 personajes aparecen a lo largo de la historia. ¿No son muchos?



En el mercado nos encontramos gente dispuesta a todo.

The Longest Journey

Cuando la realidad y

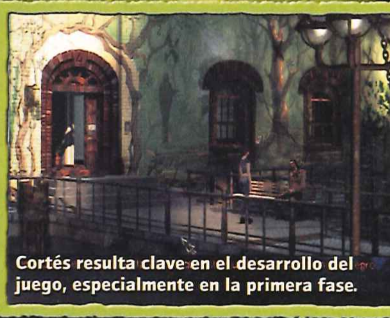
Del extaño matrimonio de la magia y el progreso tecnológico sólo el caos puede engendrarse. Tú puedes evitar que esos mundos antagónicos entren en colisión.

Los amantes de las aventuras gráficas tienen una razón más *para el alborozo*: Fun Com va a lanzar al mercado uno de los títulos que mejores críticas ha recibido en todo el mundo.

Muchos la han comparado por su calidad y concepto a la saga de LucasArts *Monkey Island*, pero nosotros pensamos que son incomparables. Una apuesta claramente por un argumento *desenfadado y desenfrenado*, mientras que el título que nos ocupa tiene un tono más grave y muestra un desarrollo puramente cinematográfico que nos tendrá pegados a la pantalla hasta que descubramos todos sus secretos.

Guiaremos a April, una estudiante de pintura que vive lejos de su casa y agobiada por infinidad de problemas económicos, por un futuro donde la tecnología ha sobrepasado todas las expectativas imaginables. Pero éstas no serán sus mayores preocupaciones, ya que sin saberlo, ha sido elegida para cumplir una misión importantísima: evitar que Arcadia, un reino donde reside todo tipo de magia, se una a la tierra. Esto provocaría un caos absoluto, ya que tecnología y la magia no se llevan muy bien que digamos.

Para llevar a cabo nuestra misión tendremos que entrar en nuestros propios sueños y enfrentarnos a los cientos de *puzzles* que Fun Com nos ha preparado. Dichos *puzzles* no son muy complejos, más bien *se dejan hincar el diente* sin ne-



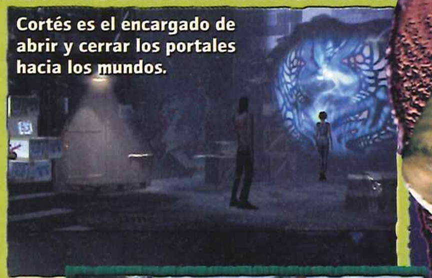
Cortés resulta clave en el desarrollo del juego, especialmente en la primera fase.


Este es el *tugurio* en el que April se gana la vida.


Sola en la ciudad. En todos sitios *cuecen playas*.


Una de las fases transcurre en las profundidades del mar.


Muchos vídeos y de gran calidad.


Cortés es el encargado de abrir y cerrar los portales hacia los mundos.

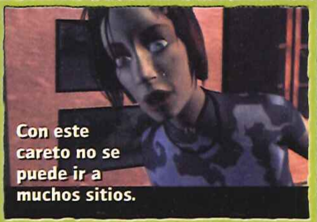

Visitaremos todo tipo de lugares.

...los sueños se unen




Nos moveremos más rápidos si utilizamos este mapa.


Esta es una heladora visión de Arcadia en el momento de la unión de los dos planetas.


Con este careto no se puede ir a muchos sitios.

cesidad de llamar al *vecino ponzoñoso* para que nos ayude.

Los bonitos escenarios por donde nos movemos son un fiel reflejo del gran trabajo e ilusión que Fun Com ha puesto en este proyecto. Nos encontramos con escenarios *prerrenderizados* que prestan gran atención a los detalles, realmente cuidados, y que ponen el campo de acción a unos personajes muy bien modelados y animados. ¡Todo es muy bonito!

Si un buen guión no está acompañado de un buen doblaje ¡apaga y vámonos! Afortunadamente FX Interactive ha realizado uno de los mejores doblajes que hayamos oído jamás: profesionales de la talla de Concha López –voz de Nicole Kidman–, o Carlos Isbert –Norm de la serie Cheers–, prestan sus voces a los personajes del juego. Por si fuera poco, FX Interactive ha sabido traducir a la perfección los diálogos que aparecen en el juego.

Teniendo en cuenta que por 2.995 pesetas vamos a disfrutar *como gnomos sin capucha* de cuatro apasionantes CD, creemos que, hoy por hoy, este es el mejor juego que hay en el mercado en cuanto a relación calidad/ precio se refiere.

Si te gusta descifrar todo tipo de acertijos y explorar mundos desconocidos... ¡bingo!

Gustavo

¿Presente, pasado o futuro?


La historia es tan enrevesada que hay una parte en la que no sabemos si estamos en el pasado, en el presente o en el futuro. Esto sucederá cuando NOS visitemos en el futuro viajando al pasado. ¿Alguien lo entiende? Felicidades.

Juegos & Cía. Sortea: 25 Juegos «The Longest Journey»



Bases en la pág. 110.

The Longest Journey

Puntuación: **8.8** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Fun Com
Precio:	2.995 Ptas.
Género: Aventura gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: guiar a nuestra amiga April para evitar que los dos mundo se conviertan en uno solo provocando el caos y la devastación.

Modo de juego: resuelve todas las incógnitas planteadas para poder avanzar.

Nº de jugadores:	1
Nº de mundos	2
Nº de personajes:	70
Armas:	Ninguna
Violencia	Cero

Requisitos mínimos
Pentium 166MHz
32MB de RAM
Aceleración 3D opcional

- La increíble historia, el precio, la traducción, el doblaje...
- Es facilón.

DIF SON GRA JUG

¿Cómo terminar con el *Final Boss*?

Terminar con el último de los enemigos no nos resultará muy difícil, pero por si se os atasca y no dáis con la solución, aquí os mostramos cómo hacerlo en estos pasos que os hemos preparado.

¡OJO! si estás jugando con «The Longest Journey» no sigas, porque te damos pistas para terminar el juego


Nada más entrar veremos a Cortés, uno de los personajes más importantes del juego, *dándose de mamporros* con el Jefe Final. Avanza con paso firme hacia ellos.



Selecciona del inventario el talismán del equilibrio –verás que ha disminuido el número de objetos– pulsando sobre él y arrastrándolo fuera del inventario.


El siguiente movimiento es muy sencillo: sólo tienes que colocar el talismán sobre el *Jefe Final* y pulsar el botón izquierdo del ratón.

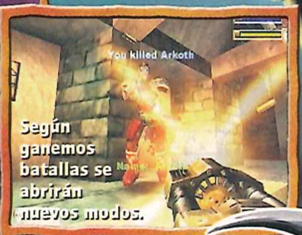

Mediante un elaborado vídeo, cortesía de Fun Com, presenciarás cómo el poder del talismán actúa en el espíritu del individuo.


El final es propio de Disney. Palabra. El que parecía ser más despreciable de los *seres bípedos*, se ha convertido en una bella persona a la que hemos liberado.


De esta manera terminan nuestras andanzas por este mundo de fantasía. No nos resta más que volver a casa y *agarrarnos a la almohada*...


La acción será tremenda, no tendremos tiempo ni de pensar.


Los *bots* son idénticos a los de PC.


Según ganemos batallas se abrirán nuevos modos.


El lanzacohetes es de lo más efectivo.


Con este programa la diversión está asegurada.



Los usuarios de PS2 pueden disfrutar de toda la acción de este juego. Eso sí, que se olviden de Internet.

Unreal Tournament

Quién dispara primero, ríe mejor

Las conversiones de juegos de PC a consolas está empezando a ocupar un puesto importante entre las compañías. Esta vez ha sido Epic MegaGames la que se ha aventurado a desarrollar un título que es un réplica EXACTA del título para compatibles que se lanzó hace un añito.


Sobran las palabras.


La calidad gráfica es inmensa.

Si no conoces nada de la versión PC te explicamos brevemente de qué va el tema: *nos sueltan* en un escenario con otros jugadores en el que tenemos que conseguir el mayor número de bajas y, así, alcanzar la victoria. Para llevar a cabo esta misión, tendremos que coger los variados ingenios mortales repartidos por los escenarios y utilizarlos sobre los endebles cuerpos de los adversarios. *¡Y'as tá!*

Pero si algo ha caracterizado a la versión PC es el gran número y variedad de modos de juego que contenía, sobresaliendo el llamado *Asalto* de entre todos ellos.


Sin un ratón y un teclado seremos presas fáciles.

Dicho modo consiste en formar un equipo para asaltar una base fuertemente defendida por un montón de enemigos armados hasta los dientes y muy inteligentemente posicionados. ¡Glub!

Y es que la gran cantidad de opciones que nos ofrecen a la hora de combatir *mola* bastante: podemos simular una muerte o disparar de dos formas distintas con un mismo arma.

Todo esto dota a «Unreal Tournament» de una jugabilidad a *prueba de cohetes*. El único problema de esta versión es que no soporta modo multijugador por internet aunque sí lo hace con dos control pad o utilizando el *Link cable*.

Una verdadera lástima, porque si algo hizo famoso a este título fueron precisamente las luchas *on-line*... Aún así, ¿a qué esperarán las compañías, incluida Sony, para organizar un verdadero territorio *on-line* para PS2?

«Unreal Tournament» es un gran título que nos divertirá mucho, siempre y cuando tengamos a nuestra disposición un ratón y un teclado por que de lo contrario la acción será absolutamente incontrolable.

Gustavo

Armamento doble



Rifle de protones. Cada arma cuenta con dos formas distintas de disparo. Esta, en concreto, nos ofrece un rayo contínuo que será de mucha utilidad en las confrontaciones donde el objetivo no está muy lejos. También puede escupir cientos de proyectiles que harán *mucha pupa* al rival.





Lanzagranadas. Como su nombre indica, este bicho puede soltar una especie de granada redonda que causa un destrozo increíble. La otra cualidad destructiva que tiene es lanzar cientos de fragmentos ardiendo, desperdigándolos. Es muy potente y su capacidad es terrorífica.





Lanzacohetes. Es el segundo arma más potente del juego, y nos dará la posibilidad de lanzar hasta seis cohetes a la vez. Para ello solo debemos pulsar el botón y no soltarlo hasta que se carguen los seis proyectiles. Además del lanzacohetes, cuenta con un lanzagranadas muy efectivo.





Se lo traga todo

Al ver tanto puerto junto, se nos pasó por la cabeza *meterle* un teclado y un ratón por el puerto USB. Nos asombramos con la facilidad que se *tragó* los dos periféricos y lo fácilmente que se configuraron. No hizo falta realizar ninguna operación extraña.



Versiones

Dreamcast





Sin duda será la mejor versión de las que podamos disfrutar en cualquier consola, o al menos eso dicen los que han jugado con él. Gráficamente no tiene nada que envidiar al mismísimo PC pero donde sin lugar a dudas daría el *campanazo* sería en el modo multijugador *on-line*... contra el mundo.

A pesar de que estamos pendientes de la confirmación de que en Europa se van a poner servidores, os podemos avanzar que la versión americana de «Unreal tournament» tendrá este modo. Lo que nos lleva a pensar que en Europa seguirán el mismo criterio y que la diversión será absoluta.

Eso sí, como no pongan servidores la valoración puede decaer bastante. ¡A esperar toca!





Puntuación

Unreal Tournament — **8.0** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Epic MegaGames
Precio: Por confirmar
Género: Arcade 3D
Traducción: No

Objetivo: aniquilar a todos los que osen pisar el mismo escenario en el que nosotros nos encontramos. ¡Esto es la guerra!

Modo de juego: dispara, dispara, dispara y corre si puedes y te quedan piernas que usar.

Nº de jugadores:	1 a 4
Inernet:	No
Modos de juego:	4
Armas:	De todo tipo
Violencia	Sí gracias

Compatible con...
Dual Shock 2
Memory Card 8MB
Link cable

- Los modos de juego y las distintas opciones.
- No podemos jugar en Internet.

DIF | SON | GRA | JUG



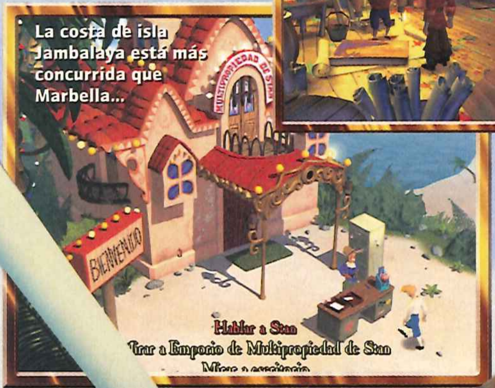
LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS
UNA COLECCIÓN DE ÉXITOS
LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS
Astérix
LA BATALLA DE LAS GALIAS
¡Nueva versión!
INFOGRAMES
PlayStation
LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS
BUGS BUNNY
Perdido en el Tiempo
INFOGRAMES
PlayStation
ALL YOUR CARTOON FAVOURITES
LUCKY LUKE
INFOGRAMES
PlayStation
LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS
LOS PITUFOS
a partir de 4 años
INFOGRAMES
PlayStation
Los Autos Locos
INFOGRAMES
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
España
¡INDISPENSABLES!
ABANICO
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2000. © HERGÉ / MOULINSART 2000. © 2000 INFOGRAMES © LUCKY COMICS 2000. DASTARDLY & MUTTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera © 2000 Hanna-Barbera and Heatter-Quigley. © 2000 INFOGRAMES. "PlayStation logo" and PlayStation are registered trad marks of Sony Computer Entertainment Inc.



¿Qué hacer el señor Kangu en esa isla tan escondida del bosque?



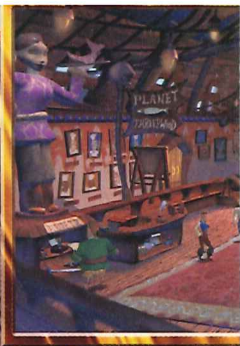
¡Oh, un antiguo compañero de saqueos metido a pintor...



La costa de isla Jambalaya está más concurrida que Marbella...



Si retamos a los marineros del Bar SCUMM podremos picarles para que nos tiren un dardo a la cara.





LA
MON
ISL

Una de piratas

LucasArts ha dado a luz un juego que sigue con una precisión milimétrica los absurdos caminos recorridos por sus antecesores.

LucasArts lleva una temporada desconocida. Después de horrorizarnos con sus *starwareros* clónicos para consolas y tras *arrearnos* con ganas el pasado año con un Indiana que dejaba bastante que desear –técnicamente–, parece haber recobrado un poquito la compostura con el lanzamiento de «La Fuga de Monkey Island»: un refrescante juegazo que sigue a pies juntillas la gracia que tuvieron sus tres entregas anteriores. Y lo cierto es que tal vez por eso, esta cuarta parte merece la pena.



Este vendedor de perfumes fue, en otros tiempos, un temible bucanero...



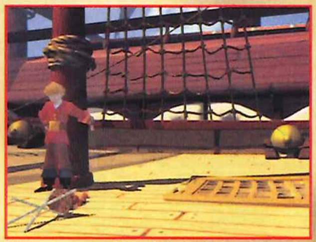
La primera fase paso a paso



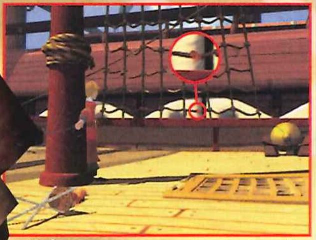
Los dos barcos están metidos en una encarnizada batalla donde Guybrush y Elaine deben escapar.



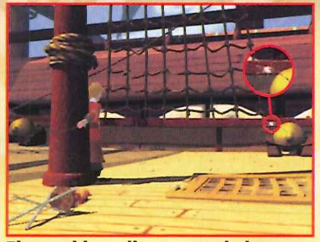
Aunque Guybrush está atado, debe pegar una patada a la mini antorcha para que se caiga.



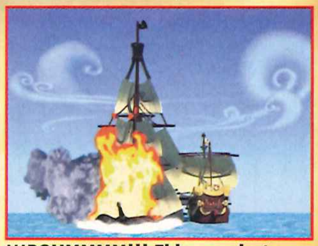
Una vez en el suelo verás que se desparraman algunos rescoldos. Guybrush debe recoger uno.



Orientamos a nuestro personaje hacia el cañón: tiramos el rescoldo contra la mecha.



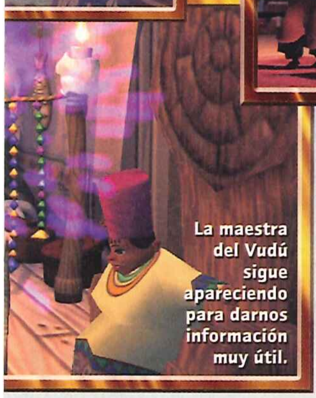
El rescoldo ardiente prende la mecha: el cañón está a punto de explotar. Cerramos los ojos y...



¡¡¡BOUMMMM!!! El barco pirata cae hundido a la vera de nuestra embarcación. ¡Por fin libres!


Sin nuestro permiso, alguien ha fundado una cadena de restaurantes con nuestro nombre...


¡Madre mía! al final de todo el plan para acabar con la gobernadora Marley estaba... ¡¡LeChuck!!


La maestra del Vudú sigue apareciendo para darnos información muy útil.


Aquí tenemos a Guybrush retando a un duelo de insultos con espada al señor Kangu...

UGA DE KEY AND

tocados del ala


Los escenarios, textos y voces han sido traducidos al español...


¡Qué suerte!, hemos podido encontrar el tesoro de la familia Marley...


En el pantano descubriremos una oscura conspiración contra...


La casa del señor Kangu tiene esta pinta tan aterradora.

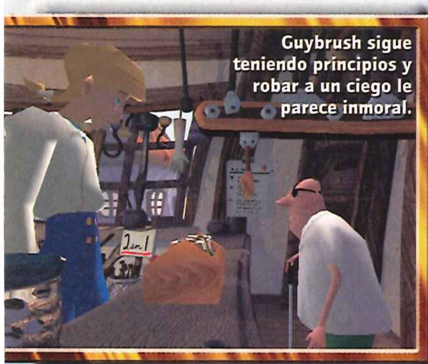
Siguen los insultos


En el Bar SCUMM –que después se convertirá en un típico restaurante Caribeño– nos encontraremos al Señor Queso. Tras cruzar algunas palabras...


... nos retará a un Pulso de Insultos, que viene a ser algo así como una competición donde uno *rebuzna* una frase ingeniosa y el contrario debe responde el antídoto...


... adecuado. Recordad que en el Caribe, por esos años donde Guybrus y LeChuck se veían las caras, todas las disputas se llevaban a cabo de esta manera.


Por este método se resolvían los duelos con espada, las partidas de Póker o las OPAs hostiles sobre bienes raíces. Por cierto, este pulso ¡LO GANAMOS!


Guybrush sigue teniendo principios y robar a un ciego le parece inmoral.

Lo primero que gusta de la aventura son los gráficos, el entorno 3D que se han *currado* y que es casi igualico al que pudimos ver en el genial «Grim Fandango»: fondos 2D, *prerrenderizados*, y personajes con polígonos que están puestos en la pantalla de *buena manera*.

Hasta ahí todo va bien. Aunque inmediatamente entramos en la partida y raudos cogemos el ratón con fuerza, a la espera de que el semblante de Guybrush cubra el escenario por completo. Todo se produce como esperamos y comienza la partida mientras seguimos aferrados como posesos a nuestro súper *mouse sin wheel de luxe*... ¿qué ocurre? ¡No podemos encontrar el puntero! ¿Qué pasa aquí?

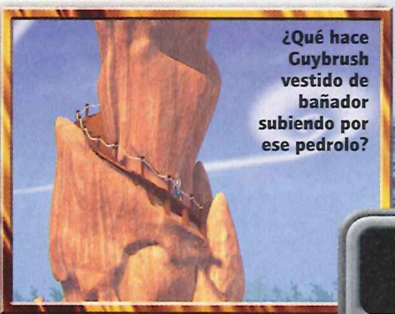
Pues afortunadamente NADA, solo que *Lucas* ha decidido convertir a la saga *Monkey Island* en un desarrollo ideal para consolas donde es posible manejar la acción con un control pad: avanzar, retroceder, derecha e izquierda y después botones de usar, coger, inventario y mirar. ¡Listo!, ya tenemos un *Monkey* capaz de entrar por la puerta grande de cualquier Dreamcast o PS2...

Para ser sinceros, este cambio nos horrorizó hasta que empezamos a jugar y nos dimos cuenta de que *la policía no es tonta*, que esas variaciones venían perfectamente a cuento. Y es que resulta que según giramos a nuestro personaje, los distintos objetos y acciones aparecen en pantalla con forma de frases que podemos seleccionar con la tecla *Intro*. Así, Guybrush puede ejecutar, junto con los objetos de su inventario, multitud de tareas que son, ¡qué coincidencia!, completamente descerebradas.

Por fortuna para «La Fuga de Monkey Island» el nivel de gracias, insultos y *absurdidades* que debemos llevar a cabo son tantas y tan refinadas que solo las ganas de seguir riendo nos bastarán para intentar acabar la aventura en el menor tiempo posible. Eso sí, cuando veamos que tenemos un brazo de madera infectado de termitas y que no podemos seguir, la desesperación nos llevará a pensar que no tenemos futuro como piratas caribeños.

Es el argumento y la cercanía de todos los personajes, escenarios y bromas lo que nos permite disfrutar de un juego sensacional, que ha evolucionado para mejor a pesar de que los más *carrozas* se horrorizarán con tanto cambio que a primera vista parecen destinado a empresas comerciales mucho mayores.

Jose Luis


¿Qué hace Guybrush vestido de bañador subiendo por ese pedrolo?



Puntuación

La Fuga de Monky Island

8.6 Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: LucasArts
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Aventura gráfica
Traducción: Sí

Objetivo: evitar que la isla Melée caiga en manos del pirata zombie LeChuck y encontrar el peligroso secreto del Insulto Final.

Modo de juego: consigue objetos y utilízalos del modo más absurdo que puedas.

Nº de jugadores:	1
Nº de actos:	4
Nº de personajes:	Muchos
Armas:	Los insultos
Violencia	Pirata

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
32 MB de RAM
Obligatorio aceleración 3D

+ El nuevo *engine* gráfico y, SOBRE TODO, el argumento...
– Con ganas, es algo corto.

DIF SON GRA JUG


Las cámaras no son muy cómodas y no ofrecen el mejor plano.


Los efectos de los combates no son buenos.



Todos conocemos las carencias de Sega en lo que se refiere a juegos de rol, y este nuevo título no va a cambiar nada...

TimeStalkers

Perdidos en no sé dónde

Este nuevo título de Climax nos propone meternos en la piel de Sword, un Elfo aventurero que en una de sus correrías se topa con un libro antiquísimo que le teletransporta hacía un lugar compuesto de pequeños trozos de otros mundos donde todos los habitantes han sido depositados allí de la misma forma que nuestro héroe. Y cómo no, al poco tiempo de llegar a este nuevo planeta nos comunican que somos los elegidos para poner orden a este desaguisado.

En ese momento será cuando emprendamos nuestra aventura manejando al Elfo hasta que acabemos con el mago responsable de este conflicto.

Si de algo cojea la consola de Sega es de títulos de rol, ya que tan solo cuenta con la conversión de «Silver» como nombre estrella del género y, la verdad, es tampoco aporta nada nuevo ni especial.

Las carencias gráficas que hemos podido ver, tanto en sus entornos como en sus personajes son, *a priori* un defecto que podría pasar desapercibido si la acción y el desarrollo de este fuera más interesante, pero como no es el caso, se hace muy pesado ver cómo toda la potencia que Dreamcast ha demostrado con anteriores juegos ha sido desperdiciada para ofrecer escenarios pobres y personajes con una cantidad de polígonos irrisoria.

Sin hablar de las cámaras que, cuando estemos fuera de las mazmorras y nos sea imposible configurarlas, se empeñarán en ofrecernos el plano más incómodo.

Las luchas se desarrollan mediante el sistema de turnos, ya sabéis, sólo nos toca debemos seleccionar en los menús que nos ofrecen cuál va a ser nuestro próximo movimiento, tanto si lo que queremos es lanzar un hechizo, un ataque o utilizar un *item*. Pero la velocidad de éstas es muy lenta y pesada, lo que produce un aburrimiento realmente pesado.

La única diversión que encontraremos será la opción de capturar a los enemigos para utilizarlos en futuras batallas. Además nos los podemos llevar a cualquier sitio con nuestra *Visual Memory* para entrenarlos y aumentar su capacidad de combate.

Sin duda, el defecto más grande que hemos encontrado es que cada vez que salimos de una zona donde tenemos que combatir, nuestra experiencia y nivel se ponen a cero, por lo que nos dará la sensación de que no avanzamos y que nuestro personaje no evoluciona, además del hecho de limitarnos el inventario cada vez que decidamos entrar en una mazmorra a cuatro objetos. Seguimos a la espera de algún título que llene la vacante que Sega tiene en lo que a juegos de rol se refiere, ya que este nuevo programa no cuenta con calidad suficiente como para satisfacer a ningún *rolero* que se precie y que tenga los hechizos en su sitio.

Gustavo


Los personajes son de lo más variopinto. Mirar a esta conejita.


Cuando lancemos nuestro ataque veremos el daño que hacemos.


Este hombre nos contará un cuento chino.


Cuando acabemos con un enemigo importante, nos mostrarán los mismos efectos.


Cada vez que salgamos de las mazmorras nuestra experiencia se pondrá a cero.


La dificultad en este programa no es muy elevada, será muy raro que acaben con nosotros.


Hay enemigos finales.


Los menús están en inglés, pero los textos de pantalla están en castellano.

Captura enemigos

Para hacer que muchos de tus enemigos se conviertan en amigos y te ayuden a combatir, cuando estés en medio de una pelea selecciona la opción *capture* del menú que se te ofrece.



A continuación selecciona el bicho que pretendes capturar avanzando palmo a palmo el cuadradito que se nos ha asignado para seleccionar. Cuando lo coloques encima de este se pondrá de color azul.



Luego verás cómo nuestro querido Elfo lanza una especie de cubo que se coloca justo debajo del enemgio en cuestión y que se va abriendo hasta que le tapa completanente. ¡Te queda poco chaval!





Luego veremos si hemos sido capaces de atraparlo. En esta ocasión sí, pero en muchas otras no tendremos tanta suerte y el bicho se escapará mientras le miramos con disgusto.



Después tan sólo queda ir al pueblo para registrar nuestra nueva adquisición en la casa de los monstruos, para que de este modo pase a formar parte activa de la banda que tenemos.



Puntuación

Time Stalkers — **5.6** Suficiente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Climax
Precio: 8.990 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

Objetivo: desenmascarar al individuo que está llevando al mismo sitio pequeñas porciones de otros mundos. ¡Qué malo!

Modo de juego: selecciona sabiamente tu ataque para ganar a los malos de turno.

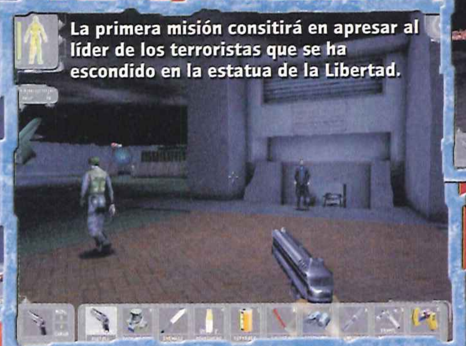
Nº de jugadores:	1
Jefes finales:	Sí
Combates:	Por turnos
Armas:	Sí
Violencia	Épica

Compatible con...
Visual Memory
Vibration Pack

- La enrevesada historia.
- No llega al nivel de los demás juegos de Dreamcast.

DIF SON GRA JUG

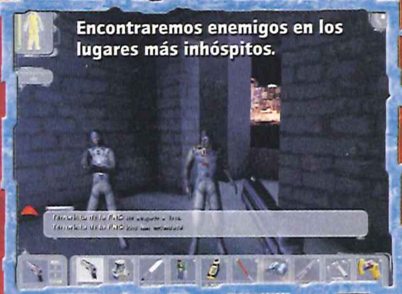

Para protegernos de la electricidad nos hemos puesto este traje aislante.


La primera misión consitirá en apresar al líder de los terroristas que se ha escondido en la estatua de la Libertad.


Este *roboz* parece sacado de la película "Robocop".


Nuestro inventario siempre está repleto de objetos.


Nuestro espía cuenta con la más avanzada nanotecnología.


Encontraremos enemigos en los lugares más inhóspitos.



Deus Ex

Ni el inspector Gadget supera esto

Si lo tuyo es espiar y dejas en un segundo plano lo de pegar tiros a todo lo que se asome a tu vera, este programa te encantará...

El programa nos sitúa en el futuro, donde nos pondremos en la piel, casi metálica, de un agente antiterrorista que, a base de experimentos científicos, lleva en sus carnes la ingeniería nanotecnológica más avanzada que existe en el mundo.

Su meta consiste en boicotear todos los planes que las bandas terroristas han ideado para hacerse con el control de una droga llamada Ambrosía. Dicha droga es el remedio de una plaga que está azotando todo el planeta, y como no brilla por su abundancia, tan solo la gente de la clase alta se puede permitir su precio y, claro, los malos lo que pretenden es adueñarse de este remedio para curar a los curritos de a pie y de paso tomar su ración.

Pero según avancemos en la aventura desvelaremos todo tipo de tramas y conflictos que a lo mejor nos hacen cambiar de bando... ¿quién sabe?

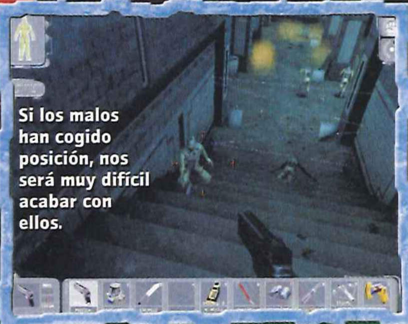
Además de una fuerza descomunal, nuestro personaje cuenta con una masa muscular que le hará inmune a muchos de los golpes que reciba-mos, pero no os confundáis, no seremos invencibles.

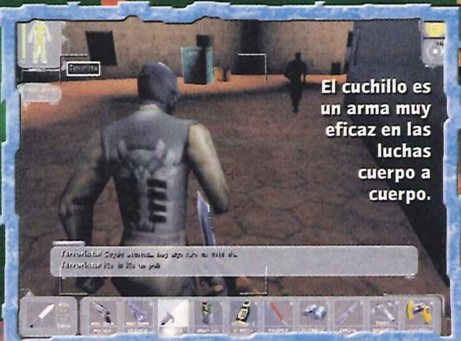
Se asemeja más al tipo de juego de «Metal Gear Solid» que a cualquier otro de su género ya que lo primordial será no ser detectado para acabar en silencio con todos los enemigos que tengan la mala suerte de encontrarse con nosotros.

Lo peor de esto es que el armamento con el que contamos es muy escaso, tanto, que para matar a más de dos enemigos tendremos que recoger la munición que estos dejan en el suelo o bien, la que nos encontremos en el camino.

Aún así, la gran cantidad de objetos que podremos llevar en nuestro inventario será muy elevada y variada: nanopistola para abrir cerraduras o palancas para romper cajas. Lo dicho, un buen juego que gustará a los amantes del género sigiloso y que no pretende ser más...

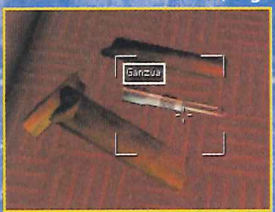
Gustavo


Si los malos han cogido posición, nos será muy difícil acabar con ellos.

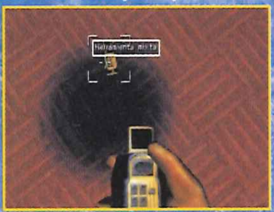

El cuchillo es un arma muy eficaz en las luchas cuerpo a cuerpo.

Así se fuerza la cerradura

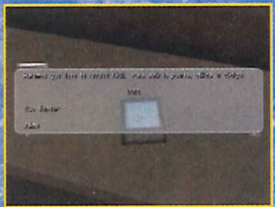
Para abrir las puertas, cajas o cualquier cerradura, tendremos que utilizar cuatro métodos distintos, segun toque. Aquí os los explicamos detenidamente para que no se os resista nada...




Ganzúa: sirve para forzar cerraduras convencionales. Con ella podrás acceder a sitios donde la seguridad no es alta, recuerda que si la cerradura es de *fuerza dos* necesitas dos unidades...




Herramienta mixta: Esta herramienta sirve para realizar las funciones de ganzúa y, además, puede descodificar los números de una cerradura eléctrica que utilice claves.




Cerradura por códigos: esto es simple y lo único que tienes que hacer es apuntar el código que encuentres en un papel y después introducirlo en la cerradura eléctrica.




Nanollave: consiste en una secuencia de nanomáquinas que trabajan dentro de la cerradura para abrirla. Para utilizarlas tendremos que poseer la Nanollave y la pistola.

Deus EX

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Ion Storm
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: en principio, desmantelar los planes de los distintos grupos terroristas que amenazan a la sociedad. Luego Dios dirá.

Modo de juego: recoge todo tipo de *items* y utilízalos a tu favor sin que te localicen.

Nº de jugadores:	1
Multijugador:	No
Acción:	La justa
Armas:	Escasas
Violencia	Pequeña

Requisitos mínimos
Pentium 300 MHz
64 MB de RAM
Obligatoria aceleración 3D

- El espíritu del juego, que consiste en no ser descubiertos.
- Es bastante difícil.

DIF | SON | GRA | JUG

LEGO MINDSTORMS™

STAR WARS™



Los productos se venden por separado

1 DARK SIDE DEVELOPER KIT



2 DROID DEVELOPER KIT



Con el Dark Side™ Developer Kit, dale rienda suelta a tu imaginación y pasea por el lado oscuro del Imperio y más allá. Puedes destruir con un AT-AT™ o crear otros cientos de robots andantes para librar la batalla contra el Droid™ Developer Kit. Al disponer de un sensor de luz integrado, motor y 7 programas prefijados, podrán reaccionar y obedecer tus órdenes. ¡Tú decides quién sobrevive!

www.legomindstorms.com www.starwars.com

Con este título nos embarcaremos en una aventura donde tendremos la obligación de buscar objetos para seguir avanzando mientras trituramos a disparos a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino con el más variado arsenal.



La historia está ambientada en el futuro, donde encarnamos a un soldado de élite...



Encontraremos todo tipo de enemigos en nuestra misión.





GUN CHRO

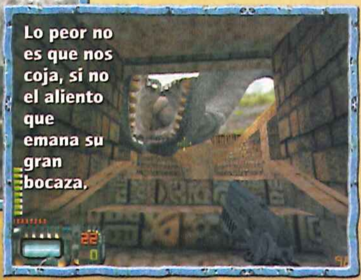
Pedí un cami

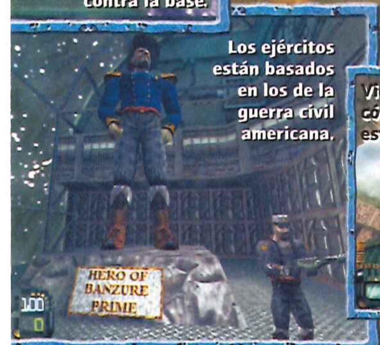


Cuando aparezcan estos símbolos rojos en la pantalla será mejor esconderse ya que no duraremos mucho en pie.


Así comenzará nuestro entrenamiento, con una nave colisionando contra la base.


Este es una de las personas que nos instruye. ¡Tiene sueño!


Lo peor no es que nos coja, si no el aliento que emana su gran bocaza.



Los ejércitos están basados en los de la guerra civil americana.


Violento es un rato... y si no, mirar cómo le revienta la cocorota a este bichito...

Armamento pesado

Sin duda, lo más innovador de este programa es la opción de poder configurar el arma como nos plazca para darle más potencia, dotarle de más alcance o, simplemente, para que sea más rápida.

Trabuco del medievo





Ni que decir tiene que este es el mejor arma para las distancias cortas. Tiene dos métodos de disparo: expansión, se lo carga todo, o longitud, llega mucho más.

Pistolón del tío Tomasín







Tres son los modos que podremos utilizar para sacar el máximo rendimiento a este arma: dispara largo, ráfaga abundante o proyectil de potencia.

Granada tierra...



Este arma no se puede configurar, pero es una de las más efectivas.

Metralleta Cuétara





Cuenta con dos modos de disparo: semiautomático disapararemos bala a bala, o automático, donde escupirá una gran ráfaga de proyectiles.

Destructor touch





Este *bicharraco* es el arma más potente que hemos encontrado. Podemos realizar decenas de configuraciones distintas y muy destructivas.

MAN
NICLES

ón y me trajeron esto



Aprovechando uno de los mejores *engines* que jamás se han creado, Sierra nos da la opción de alistarnos a un ejército futurista con clara influencia *yanqui*, para explorar nuevos y peligrosos mundos.

Al igual que ocurría con el padre del *engine* que ocupa este programa –«Half-Life»–, la historia que nos narran es de lo más enrevesada. Y es que tal es la similitud que comenzaremos de la misma forma, dando un gran paseo en una especie de transportador donde podemos contemplar toda la base espacial.

Después pasaremos un pequeño entrenamiento que nos enseña a controlar a nuestro personaje y sus armas a la perfección. A continuación *nos soltarán* en un planeta con el pretexto de buscar a un general desaparecido, pero la tarea no será tan sencilla pues nada más aterrizar nos daremos cuenta de que el lugar donde nuestra nave ha sentado sus reales está repleto de enemigos y criaturas jurásicas carnívoras, que se mueren de ganas por hincar el diente en nuestro abdomen.

Pero que nadie se asuste, las premisas que hicieron famoso a «Half-Life» siguen intactas y no se ha roto ningún esquema, pues el planteamiento del juego es más aventurero que arcade: de esta forma nos volveremos a encontrar vagando por los escenarios en busca de objetos y palancas sin olvidarnos, eso sí, de aniquilar bichos con el más diverso arsenal. Siempre según toque.

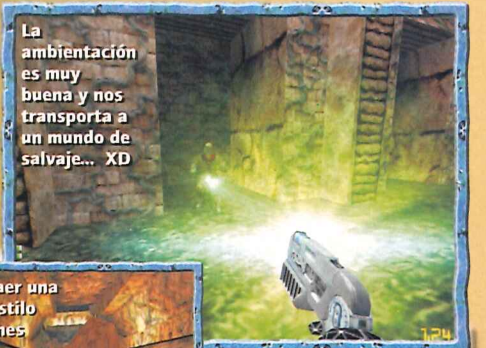
Aunque lo de exterminar bichos no será tan fácil ya que Sierra no ha introducido munición en exceso, cosa que nos obliga a escoger metódicamente a los contrincantes que vamos a agujerear para no desperdiciarla.

Aún así, los amantes de la acción no se verán desilusionados, pues se puede decir que este título, al igual que «Half-Life», compensa muy bien los momentos de acción con los de aventura sin que apenas nos demos cuenta.

El ambiente que Sierra ha creado para las diferentes fases demuestra el gran poderío del *engine* que crearon hace un par de añitos. Introduciéndonos aún más en la historia y creando una atmósfera que llegará a agobiarnos en algunos momentos. Para ello han vestido todas sus caras con las más variopintas texturas y han realizado un trabajo maestro con los enemigos dotándolos de un número desmesurado de polígonos. ¡Vamos!, que se nota que se lo han *currao* los chavales.

A pesar de contar, hoy en día, con un mercado saturado de juegos de este tipo, «Gunman» es un producto excelente que todo buen amante al género no se puede perder. Eso sí, es infinitamente más difícil y violento que «Half-Life», por lo que además de tener que contar con los cinco sentidos para avanzar, debemos tener muy buena puntería. ¡Pañum!

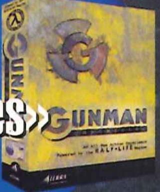
Gustavo


La ambientación es muy buena y nos transporta a un mundo de salvaje... XD


Veremos caer una piedra al estilo Indiana Jones ¡A correr!


Lucharemos contra criaturas jurásicas.


Este que se ha creído, mira que entrar cuando estábamos en el baño.



Gunman Cronicles

Puntuación: **8.4** Notable alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Sierra
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: cumplir las misiones que nos vayan encomendando del modo más rápido y preciso posible. Luego Dios dirá...

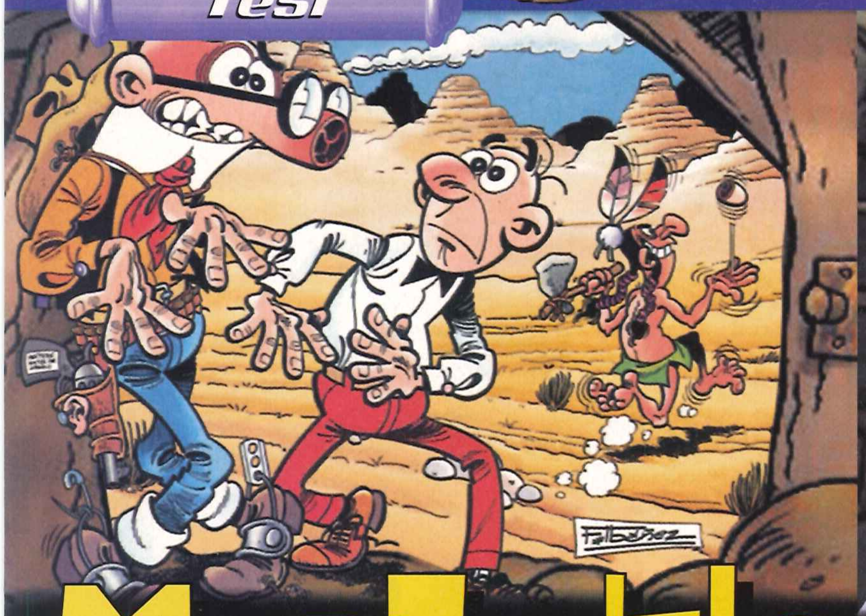
Modo de juego: primero dispara y luego pregunta... porque sino serás carne de cañón.

Nº de jugadores:	1
Nº de mundos:	4
Multijugador:	Sí
Armas:	Muchas
Violencia	Fácil

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional

La ambientación y la mezcla de aventura y arcade.
Muy difícil.

DIF SON GRA JUG





Mortadelo y Filemón

En busca del ADN perdido

La pareja de agentes especiales más famosa de España nos trae diversión y chistes en dos títulos que en realidad son tres. ¡Merluzos a babor!

Al más fiel estilo *made in Ibáñez*, Zeta Multimedia nos ofrece estas dos nuevas aventuras gráficas que de normalitas tienen más bien poco.

Los chicos de Zeta, empeñados en ir mucho más lejos de cualquier cosa que hayamos visto, y después de estrujarse mucho el cerebro, dieron con una idea inédita hasta hoy. Con el lema *uno más uno igual a tres*, Zeta nos ofrece tres aventuras en dos discos compactos.

No, no se nos ha *licuado el cerebro*, la explicación es muy sencilla. Si adquirimos estos dos juegos y conseguimos finalizarlos, tendremos acceso a una tercera aventura que nos sitúa en la Era Jurásica. Así de sencillo, así de original.

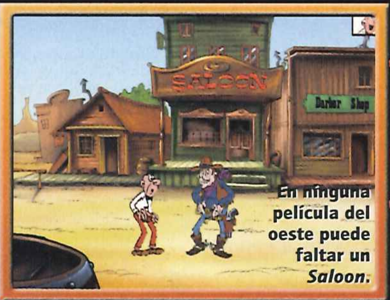
De nada serviría esta idea sin la existencia de un hilo conductor que conecte los dos capítulos, además de ciertas similitudes en el desarrollo del juego.

En las dos partes comenzaremos de la misma manera, buscando la entrada secreta al cuartel de la TIA. Una vez allí, el Súper nos contará que el profesor Bacterio ha inventado una pócima adelgazante que ha dado a probar a Ofelia. La sorpresa es que la *vacaburra* en vez de adelgazar, ha disminuido su tamaño hasta igualar el de un ratón. Para recuperar su estatura normal hace falta *ADN de dinosaurio*, y para conseguirlo ha creado una máquina que permite viajar al mundo del cine.

El problema es que Mortadelo haciendo una de las suyas, pulsa el botón y aparecen en otra película…

Aparte del afortunado hallazgo de la idea de las tres aventuras, la serie conserva el humor que ha caracterizado a estos dos agentes. Frases como "este ratón tiene más cerebro que el merluzo de Mortadelo", o la escena en la que una Ofelia de más de veinte metros de eslora persigue a Mortadelo por toda la ciudad son sólo algunos ejemplos. Los doblajes han sido realizados por prestigiosos profesionales, y así la voz de Homer encarna a Filemón. ¡Genial!

Gustavo



En ninguna película del oeste puede faltar un *Saloon*.



No sé porqué el tipo de blanco me suena. Anda pero si es...



Los efectos de una excursión del INSERSO...



Tendremos que vernos las caras con Billy el niño.





¡Los diálogos son desternillantes!



Su dificultad es muy elevada.



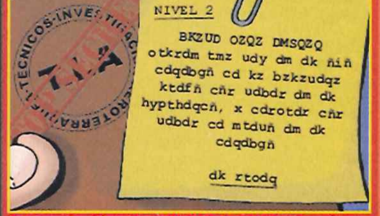
Made in Ibáñez



En las dos aventuras nos encontraremos con infinidad de detalles que recrean fielmente el espíritu y el estilo inconfundible de los comics de Ibáñez. Si no os lo creéis, echarle un vistazo a esta pantalla en la que os señalamos esos detalles *marca de la casa* como la ratonera, la bota en la pared, etc., que hablan de lo elaborado del programa.



Descifrar claves



Transcripción: CLAVE PARA ENTRAR pulsen una vez en el ojo derecho de la calavera, luego dos veces en el izquierdo y después dos veces de nuevo en el derecho, el súper. Como es el nivel dos, tenemos que avanzar una letra en el abecedario, así la B es la A...

Puntuación

8.0 Notable alto

Mortadelo y Filemón en Dos vaqueros chapuceros y ¡Terror, espanto y pavor!

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Zeta Multimedia
Precio:	3.995 Ptas. c/u
Género: Aventura Gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: conseguir ADN de dinosaurio en la película "Parque Jurásico" para que Ofelia recupere su tamaño original.

Modo de juego: resuelve todos los enigmas que se planteen... tengan sentido o no.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	2
Nº juegos:	3
Armas:	No
Violencia	No

Requisitos mínimos
Pentium 166 Mhz
32 MB de RAM
No necesita aceleración 3D

El humor del que hacen gala los diálogos.
Es dificilísimo.

DIF SON GRA JUG

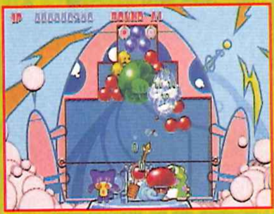


Fantásticos modelos de competición
LEGO® TECHNIC
CREATE 'N'RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo Silver Champion - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada Roborider - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los Speed Slammers y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group. © 2000 LEGO Group. 4323489/00-INT. www.LEGO.com



Super Bust a Move

Una consola no es consola si no tiene por lo menos un juego de los simpáticos dragoncitos de Taito.
Evidentemente, y como ha pasado desde que los polígonos invadieron la tierra, la saga *Bust a Move* no aprovecha para nada la potencia del sistema, pero realmente nos da igual.





Con «Super Bust a Move», el apartado visual al que nos tenía acostumbrado Taito se renueva, proponiendo diseños futuristas y con un colorido mucho más vistoso.
Un *Bust a Move* siempre será un *Bust a Move* y este no iba a ser menos. Resulta increíble la capacidad de diversión que pueden llegar a crear estos juegos, y eso que han pasados ya casi seis años desde que salió por primera vez en una recreativa. Por supuesto, «Super Bust a Move» es muy divertido y no defraudará a los *fans* de la saga, pero los *comepolígonos* se pueden sentir bastante decepcionados con PS2.

Nacho

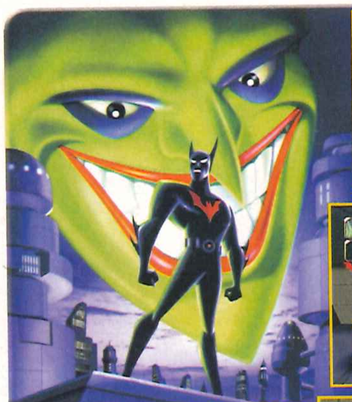


Puntuación — Super Bust a Move — **6.5** Bien alto

PS2 Sistema
Compañía: Taito
Precio: Por confirmar
Género: Inteligencia
Traducción: No

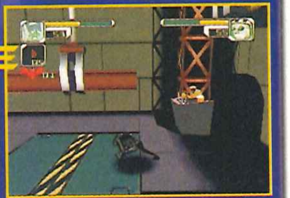
Super divertido como siempre...
Pocas cosas nuevas.

DIF SON GRA JUG









BATMAN OF THE FUTURE

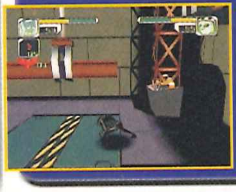
Basado en la horrible serie de televisión, este «Batman of the Future: Return of the Joker» es lo que comúnmente se conoce como *CD calzador* de



mesas, sillas, sillones, etc...
Ni gráficos, ni movimientos, ni diversión, *ni ná de ná* podrá divertirnos en cuanto nos pongamos manos a la obra.
Visualmente no puede competir contra otros títulos ya que los gráficos resultan pobres y oscuros. El diseño y animación de Batman es para *acordarse de alguien*.

Lo importante en los *beat'em-up* es que la acción sea continua y trepidante, los golpes efectivos y espectaculares... pero en cuanto veamos la *patada mortal* de Batman sólo nos quedarán ganas de levantarnos y apagar la consola. Terriblemente aburrido y soso. ¡Ni para incondicionales!

Nacho



Puntuación — Batman of the Future: Return of the Joker — **3.0** Insuficiente

PSX Sistema
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 Ptas.
Género: Arcade
Traducción: No

Un buen CD para calzar mesas.
Duerme a cualquier elefante...

DIF SON GRA JUG



La abeja maya

Nuestra gran amiga de la infancia tiene otro nuevo videojuego, pero esta vez vuela hacia la Game Boy Color.
En este cartucho controlaremos a la pequeña abeja en una aventura enfocada a los más *pequeñajos* de la casa, en la que los *sprites* grandotes y los colores llamativos están a la orden del día. Detalle que, dicho sea de paso, nos ha encantado por lo acertado.
Nuestra misión será salvar al bueno de Willie de las garras de los avispones. Para ello, debemos ir hablando con los insectos y tratar de encontrar diferen-





tes objetos que nos sirvan de ayuda en el rescate de nuestro *glotón* amigo.
Aunque el mapeado es bastante extenso, nuestros objetivos serán sencillos por lo que la dificultad no es muy alta.
«La Abeja Maya» es un título muy divertido, pero completamente enfocado a los más enanos de la casa por lo que los más mayorcitos seguramente no van a visitar mucho el *país multicolor*....

Nacho

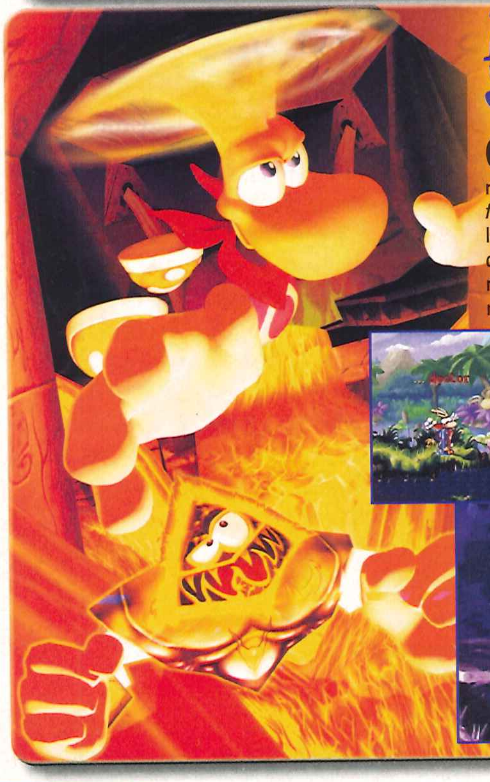


Puntuación — La Abeja Maya — **6.9** Bien alto

GBC Sistema
Compañía: Acclaim
Precio: 5.995 Ptas.
Género: Aventura
Traducción: Sí

Divertido a ratos, bonito y largo.
Demasiado sencillo

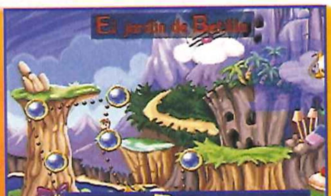
DIF SON GRA JUG



Rayman Junior

Con el mismo motor gráfico que «Rayman», Ubi Soft nos presenta un *pseudojuego* para PlayStation que, además de ser un *plataformas*, es un programa para aprender inglés, los números, etc. «Rayman Junior» pretende, de una forma sencilla y divertida, hacer estudiar al más pequeño de la *family* con un método basado en recordar palabras y números a fuerza de mover a Rayman por el escenario. Si fallamos iremos perdiendo vidas, pero si acertamos, las palabras y modos de juego se volverán progresivamente más complicados.

Nacho









Puntuación — Rayman Junior — **7.6** Notable

PSX Sistema
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.995 Ptas.
Género: Plataformas
Traducción: Sí

Una buena forma de aprender inglés.
Es solo para principiantes...

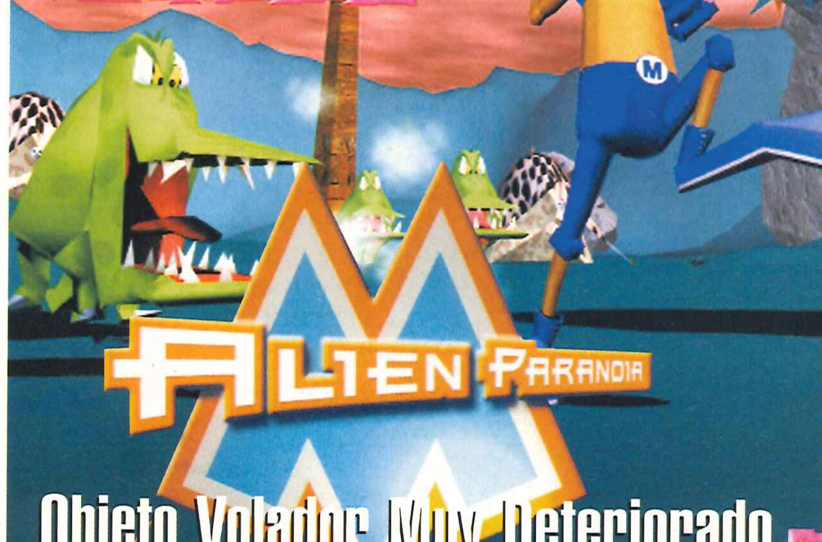
DIF SON GRA JUG


En la primera fase nos encontramos con pirañas terrestres.


¡Ooooh, un paladín en forma de bella *drag cactueens*!


Comuna de murciélagos descarriados... ¿o no era así?


La cosa consiste en recoger todas las tuercas de nuestra nave.



Munición e ítems

La Cruz roja


Este *ítem* nos da una dosis de vida del 50% que nos será de gran utilidad en momentos críticos. Os aseguramos que es uno de los *ítem* más preciados, ya que andaremos durante toda la aventura escasos de salud.

El Boomerang


Cada vez que recojamos este *ítem* se nos entregan cinco boomeranes para lanzar a nuestros enemigos. No son muy efectivos pues su rango de alcance es algo corto.

El Rayo


Recarga en un 50% el porcentaje de nuestra pistola de rayos. Con ella podremos exterminar, a distancia, a cualquier engendro que ose cruzarse en nuestro camino. Efectiva al 100 por 100.

El Mega rayo


Este *ítem* no nos da ningún tipo de porcentaje, tan solo disfrutaremos de sus efectos durante unos pocos segundos y con su gran poderío no habrá bicho viviente que resista más de un disparo. ¡Es la leche!

La Tuerca


Estas dichosas tuerquecitas son las culpables de que no podamos despegar con nuestra nave. Son el objetivo final del juego, ya que únicamente lograremos pasar de fase recogiéndolas.


Variedad no le falta al juego, aunque dificultad le sobra.

Objeto Volador Muy Deteriorado



Buenos gráficos, excelentes animaciones, una ambientación excepcional y un personaje con carisma para lo nuevo de Dinamic.

No sabemos qué sustancia en mal estado *se han zampao* los programadores de Eclipse para sacarse de la manga este *plataformas*, pero la verdad es que se han marcado una auténtica paranoia.

Dicen que los videojuegos no son buenos, y a lo mejor tienen razón... debió pensar nuestro amigo al verse envuelto en esta aventura por culpa de uno de ellos. Era un Sábado cualquiera, nuestro desprevenido héroe se estaba echando una partidita, con los cascos puestos, ajeno a todo lo que pasaba a su alrededor. Es decir, su nave estrellándose contra la superficie de un planeta en el que las calurosas bienvenidas están sancionadas con trabajos forzados, y por el que los más variopintos animalillos carnívoros, y ligeramente *rabiosetes*, campan alegremente.

Pretextos aparte, nuestra misión consiste en buscar los componentes de nuestra nave, desperdigados a conciencia, por un mundo de escenarios coloridos y llenos de vida que nos recuerdan mucho a los de «Rayman». Y sin ningún tipo de protección que echarse al cuerpo.

Lo más innovador de este título es la inclusión del ratón como pieza fundamental para manejar a nuestro amigo. Entre otras cosas nos pemite controlar el ángulo en el que deseamos colocar la cámara y, con el botón izquierdo, dirigir un láser que nos indica el lugar exacto en el que nuestra bala va a impactar. Pese a tener un aire infantil, no es un juego recomendado para menores. Su extrema dificultad puede llegar a desquiciar al más experto de los maestros *plataformeros* del lugar, al ver como, una y otra vez, el personaje que tiene entre sus manos sucumbe ante las bestias inmundas que acechan en este planeta.

Especial atención merecen los saltos, convertidos en tarea suicida por la dificultad de controlar la distancia que nos separa de un sitio a otro.

Uno de los puntos fuertes es su sentido del humor, garantizado para hacer reir incluso al enterrador del pueblo, reflejado tanto en la ambientación como en los pequeños detalles como plantas carnívoras gigantes, pirañas que salen del agua para rebotar en la tierra o el mismísimo engendro protagonista.

La acción gana enteros haciéndose mucho más amena.

Gustavo


Esto es el engendro al que tenemos que ayudar.


¡Aaaah, libélulas asesinas! No pienso ni temblar.


El láser que sale del casco nos indica donde va a ir el proyectil.


Encontraremos escenarios de lo más rarito.

Puntuación

M Alien Paranoia — **7.4** Notable

PSX | PS2 | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Eclipse Software/Dinamic Multimedia
Precio:	3.995 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Objetivo: recoger todas las tuercas que nuestra nave ha perdido al colisionar contra el suelo de este peculiar planeta.

Modo de juego: recoger *ítems* y munición mientra saltas de un lado a otro.

Nº de jugadores:	1
Tipos de personajes:	30
Nº fases:	5
Armas:	Ridículas
Violencia	Infantil

Requisitos mínimos
Pentium 166 MMX
32 MB de RAM
Aceleración 3D opcional

▲ Los gráficos, la ambientación y el personaje.
▼ Es dificilísimo.

DIF SON GRA JUG




Habrá que lidiar con todo tipo de enemigos. Menos mal que tenemos a nuestro Digimon.



En el bosque encontramos Digimones salvajes que nos desafían en duelo.



Al vencer a un Digimon, éste montará un negocio.



En los combates no formaremos parte activa de la acción.



PlayStation no podía verse fuera del fenómeno Pokémon y, para ello, se ha sacado de la manga a estos *simpáticos* bichitos.

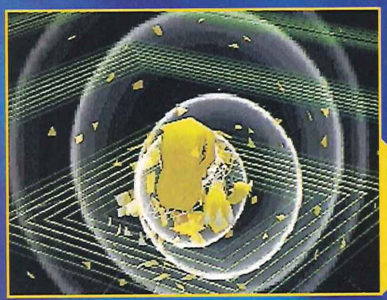
DIG

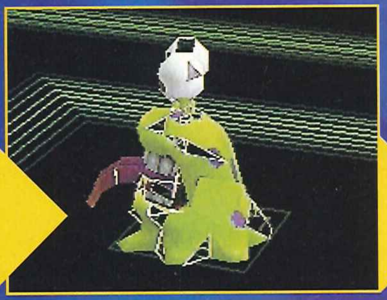
Se bus

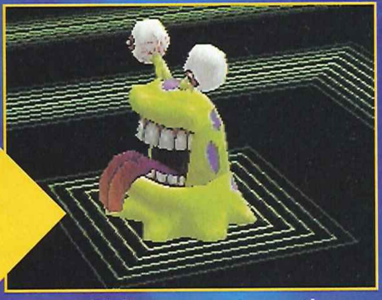
Era sólo cuestión de tiempo que alguna compañía se aventurase a imitar al juego que está salvando de la debacle a Nintendo 64. Nos referimos al archifamoso Pokémon, ya que el concepto de juego que Bandai ha programado es básicamente el mismo.
Justo es señalar que cuenta con algunos pequeños detalles que le diferencian del otro programa en cuestión, si bien éstos se resumen en el simple hecho de tener que prestarle todo tipo de atenciones a nuestro Digimon. Por lo demás, son prácticamente idénticos: bichos que combaten entre ellos *repartiéndose estopa de todos los colores* hasta que uno cae. Al contrario que el programa de Nintendo, nuestra tarea principal en la aventura será


Educado sí que es, el animalito. Las necesidades se hacen en el corral.

Como no lo hagas bien...


La tarea más importante del juego es cuidar a nuestro Digimon y que éste se sienta querido y respetado. Si por el contrario no le damos la atención que cree merecer, se convertirá en un bicho feo y *asqueroso* digno de repugnarnos a conciencia. Además perderá habilidades...


... que antes tenía, ya que los ataques de este nuevo amigo son mucho más lentos y menos efectivos. ¡Ah!, y para colmo... ¡se come los excrementos! En fin, nada peor que tener a este *moco verde* como mascota, que además de consentido es un rabioso. Por eso os recomendamos que cuando...


... vuestro Digimon os muestre que tiene ganas de ir al baño lo llevéis; cuando os diga que tiene hambre lo alimentéis; y cuando empiece a estar disgustado lo acariciéis un poquito sin olvidaros de ponerlo a dormir cuando os lo pida. Si no, ya sabéis lo que os espera...





Esta es la casa de Jijimon. Aquí comienza todo.



Trata con cariño y dedicación a tu Digimon, si no quieres enfadarle...



¡Tres contra uno! Menos mal que nuestro Digimon está muy bien entrenado...



Cuanto más nivel tenga nuestro Digimon, más habilidades conseguirá.

GIMON WORLD

ca niñera de alquiler

cuidar a nuestro Digimon para que esté contento con su amo y rinda más en los combates, ya que cuanto más *enfurruñado* esté, menores serán sus ganas de combatir y se mostrará como un *manso corderillo* ante las acometidas de los Digimones salvajes que habitan en la periferia de Villa Digimon. En esa villa vive el profesor Jijimon, un experto maestro en este tipo de animalitos que nos contará que su mundo, o sea el de la pequeña maquinita electrónica que nos ha engullido, está sucumbiendo ante la amenaza de los Digimones salvajes. Para esclarecer el entuerto que ha provocado la confrontación, se nos asignarán distintas misiones que hemos de resolver para restituir el orden natural de las cosas.

Para cuidar a nuestros queridos amigos, contamos con todo tipo de *items* que debemos ir recogiendo, o comprando en las tiendas. Estos *items* nos ayudarán a darle de comer, resucitarlo en un combate, curarle...

Los combates son sin duda lo peor del juego, principalmente por su agónica lentitud y pesadez. En cada confrontación tendremos que perder, al menos, un par de minutos para exterminar al bicho menos fiero...



¡Vamos que sólo nos quedan 41 kms. y un poquito!



Los pelotos toman el centro del ring, y tú, como la madre de una tonadillera, siempre entre bambalinas.

De todos modos, los combates se realizan casi automáticamente, ya que si no ordenamos a nuestro Digimon que realice un ataque este atacará sin ningún tipo de mandato. Eso sí, podemos animarle desde un lugar seguro donde no molestemos. Los ataques especiales, que ya os mencionamos anteriormente, los iremos adquiriendo según vamos progresando en la aventura y nuestro Digimon va tomando más nivel.

Tanto los personajes como los *bichitos pelotudos* están perfectamente modelados, y nos ofrecen un mundo interactivo donde cada elemento que encontramos está recreado con la tecnología 3D que toda consola, que no sea portátil, está utilizando para la mayoría de los programas. Por todo esto pensamos que «Digimon World» se convertirá en un fenómeno tipo Pokémon que encandilará a todos, no solo por el gran juego que ha programado Bandai, si no también por el brutal bombardeo de productos y *merchandising* que le acompañarán: serie de dibujos para televisión, relojes, pulseras, películas y quién sabe... a lo mejor *sacan unos tazos*. Por lo pronto preparaos para, *nene hambre, nene caca, nene ¡buaah!*

Gustavo



Pruebas

Fuerza: con esta prueba nuestro Digimon aprende a pelear mejor, amén de aumentar su fuerza y precisión. La prueba consite en pegar golpes, sin reparo alguno, a un tronco con un muelle dentro. ¡Y no se rompe los nudillos el *condenao*!



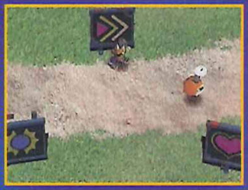
Resistencia: aquí la tarea consiste en *aguantar el chaparron* y dejar que un guante gigante de boxeo golpee a nuestra amada mascota una y otra vez, hasta que su resistencia sea tal que ni el mismísimo Stallone pueda superarla. Eso sí, *la sarta de guantás* que le esperan va a ser *chica*.



Energía: esta prueba no la hemos entendido muy bien. ¿Cómo se puede subir el nivel de energía moviendo una roca de más de dos toneladas? Por si acaso tenemos a Jose Luis en la calle moviendo piedras para descubrirlo.



Velocidad: tan sencillo como decirle a nuestro Digimon que se ponga a dar vueltas a paso ligero. De esta forma su nivel de velocidad se verá incrementado cada vez que se lo pidamos. ¡Vamos, calienta que sales!



Concentración: como si de uno de esos *budistas de la Patagonia* se tratase, nuestro Digimon se pone en remojo bajo la cascada para aumentar su capacidad de concentración. Pero aquí falla algo, ¿dónde se ha metido *el saltamontes*?

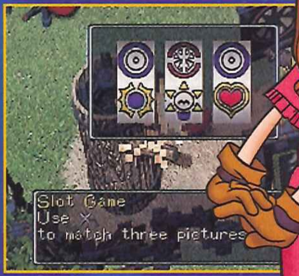


Sabiduría: esta vez seremos parte activa del entrenamiento, educando a nuestro Digimon para que aumente su sabiduría y nos haga más caso del que nos hace. *¡Palos pa poner un fuerte le iba a dar yo!*



Entrenamiento





Hay dos tipos de entrenamiento, uno en el que tan solo miramos, y un segundo donde tenemos que jugar con una especie de *tragaperras*. Con la primera opción nuestro Digimon aumentará su cualidades sin ningún tipo de problemas, con la otra tendremos que hacer pleno para que esto ocurra.



Puntuación

Digimon World — **7.2** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Bandai
Precio:	3.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: cuidar *amorosamente* de nuestro Digimon para que suba de nivel y nos ayude a salir de la máquina electrónica.

Modo de juego: dale de comer, haz que se duerma, llévale al baño, *estrújalo lentamente*...

Nº de jugadores:	1
Digimones nuestros:	1
Combates:	Sí
Armas:	Con patas
Violencia	Entre bichos

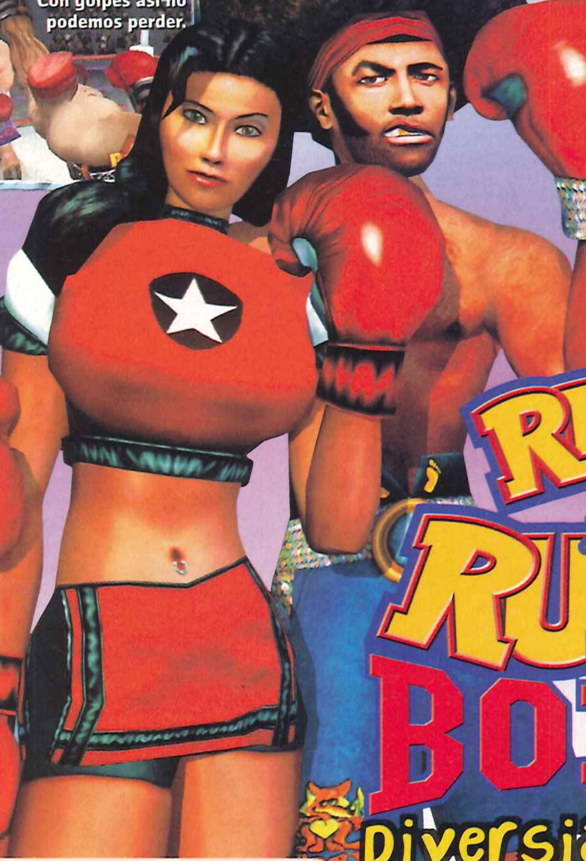
Compatible con...
Memory Card
Dual Shock

Cuidar a nuestro Digimones para ver cómo evolucionan.
Los combates son pesados.

DIF SON GRA JUG



¡Vaya gancho! Con golpes así no podemos perder.





No conocerás el aburrimiento con estos personajes.



Si no es un *punching*, nos está sacando la lengua.



¡Te juro que te vas a tragar la bombilla!



Los combates son rápidos e intuitivos.

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Diversión en el Ring

Era cuestión de tiempo que apareciera la continuación del mejor juego de boxeo que jamás habíamos visto.

Después de haber acompañado al lanzamiento de Dreamcast con la primera parte, Midway nos ofrece ahora su continuación para la puesta de largo de la PS2, dispuesta a seguir sumando *K.O's*.

Ciñéndonos a la versión Dreamcast, tenemos el inmenso placer de contaros que esta segunda entrega es mucho más divertida, adictiva y bonita con mejores gráficos.

En esta nueva versión contaremos con la nada despreciable cifra de 18 combatientes, que se darán *finamente* de tortazos para concluir los primeros del *ranking* mundial.

Lo que hace especial a esta saga es, sin duda, el hecho de romper con todos los esquemas pugilísticos de los videojuegos; los boxeadores no tienen que ser *moles* de más de dos metros y medio, tener caras de *muchomiedo* y unos puños inmensos como sandías de mil kilos. En vez de eso nos ofrecen todo tipo de luchadores que sobresalen por su marcada personalidad y sus golpes únicos.

Por ejemplo, si creéis que Afro Thunder es un enclenque y no aguantará más de dos golpes seguidos, estáis muy equivocados. No solo resistirá cual titán, si no que contraatacará con el más feroz de los *combos*.

Lo mejor del juego es ese *look cachondo* que le proporcionan los coloridos escenarios y las graciosas animaciones de todos los *bestiajos*; mención a parte merecen las hilarantes deformaciones faciales que experimentan los luchadores. Duro esfuerzo por recordarnos que el boxeo es un noble deporte sin *peligro alguno* para todas aquellas *partes que duelen* del cuerpo humano.



Cada púgil tiene una especie de rito para subir su *Rumble*.



La culpa es tuya, dice Mamá Tula.

El modo arcade es sublime, pero el modo campeonato es increíblemente adictivo. Nos *pondrá a los guantes* de un boxeador al que, con una buena dosis de entrenamientos y combates, debemos llevar a la gloria. Sólo la corta duración del campeonato ensucia este gran modo.

Si buscas diversión fácil, sin ningún tipo de reparos, este programa te viene como anillo al dedo. Eso sí, prepárate para encajar toda una librería de golpes. *¡A zumbar!*

Gustavo

Rumble power!

Amarillo: es el más básico de todos. Una vez hayamos completado todas las letras, pulsando los...





... dos gatillos, nuestro boxeador estará preparado para lanzar un ataque muy efectivo.

Rojo: si logramos completar dos veces la palabra Rumble, ésta se pondrá roja, repitiendo...





...el mismo proceso de antes, nuestro púgil repartirá *tortas, sobaos y ladrillos* hasta tumbarlo todo.

Blanco: se completa llenando tres veces las letras, y su capacidad de destrucción es tal que, con...





... un solo golpe, sacaremos al rival del ring, (1) lanzándole hasta *el infinito y más allá*. Y sin vuelta...



Unos personajes muy especiales









Michael Jackson. Imagináos la sorpresa que nos llevamos cuando vimos a este mito combatiendo. Por cierto, baila de miedo.

Shaquille O'Neill. Sus manazas se han pasado de la canasta a los guantes, dispuestas a repartir *más leña* que el abuelo de Heidi antes de jubilarse. Además, sólo su estatura da miedo.

Versiones

PlayStation 2



Sin ningún cambio aparente con respecto a la otra versión, la nueva consola de Sony acoge este título con la mandíbula colgando para encajar golpes a *tutiplén* de este loco rosario de personajes. El supuesto cambio gráfico, ya que se comenta que es mucho más potente, es casi nulo, por lo que creemos que Midway no ha sabido explotar la consola al cien por cien. ¿O hay otras *desidias*?





Puntuación

Ready 2 Rumble Round 2 — **7.8** Notable

Sistema: PS2	
Compañía:	Midway
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

- El modo campeonato.
- No se aprecia la *potencia* de PS2.

DIF SON GRA JUG

Puntuación

Ready 2 Rumble Round 2 — **8.2** Notable alto

PSX PS2 PC N64 GBC DC

Compañía:	Midway
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Lucha	Traducción: Sí

Objetivo: ser el púgil que más *tortazos* reparta en tu imparable ascenso hasta conseguir el cinturón de campeón mundial.

Modo de juego: muy básico, reparte puñetazos hasta romperte las manos.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de personajes:	18
Personajes ocultos:	Sí
Armas:	De cuero
Violencia	A puñetazos

Compatible con...
Visual Memory
Vibrator Pack
Arcade Stick

- Lo divertido, adictivo, intuitivo y espectacular que es.
- Es algo cortillo.

DIF SON GRA JUG



Animorphs

Ubi Soft se une a la moda impuesta por los Pokémon con «Animorphs», un cartucho para Game Boy Color con una calidad técnica que parece de los años 80... y no es broma.
Si Pokémon no contaba con un apartado visual muy brillante, «Animorphs» lo supera gracias a unos gráficos que no están nada trabajados en cuestión de tamaño y diseño. Además, el modo de color parece de lo más prehistórico y en algunos momentos nos llegaremos a preguntar si estamos delante de una Game Boy Color o de un Commodore 64. A diferencia de los Pokémon, en «Animorphs» controlamos a una chica que según va luchando con diferentes animales adopta sus habilidades, pudiendo transformarse en leones, perros o cabras. Aún siendo atractiva la idea, el estilo de las luchas lo termina por estropear haciendo todo muy aburrido.

Nacho







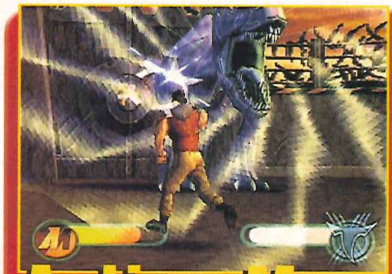
Puntuación

Animorphs — **4.5** Insuficiente

Sistema		
GBC	Compañía:	Ubi Soft
	Precio:	5.990 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- La idea de convertirnos en animales...
- Técnica y jugablemente es pobre.

DIF SON GRA JUG





Action Man DESTRUCTION X



Sorprendidos nos hemos quedado con este título de 3DO para PlayStation ya que aparenta más de lo que puede parecer a primera vista. Gráficamente «Action Max Destruction X» está bastante trabajado, contando con escenarios y situaciones de lo más variadas, llegando a agradar en algunos momentos con unos efectos especiales *muy, muy chulos:* que si fases a pie, que si otras en coche, la variedad en «Action Man Destruction X» es la mayor virtud para divertidos. Pero como todo no iba a ser un sueño, el problema más importante que tiene *Action Man* es la sencillez de todas y cada una de las misiones a realizar, tardando menos de una tarde en terminarnos el juego casi, casi sin sudarlo... ¡Ay! penita, pena =(

Nacho

Puntuación

Action Man Destruction X — **6.3** Bien

Sistema		
PSX	Compañía:	3DO
	Precio:	6.595 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- Un buen juego para pasar una tarde.
- Al día siguiente no quedará nada de él.

DIF SON GRA JUG



Casper

Aún nos preguntamos cómo es posible que pasados cinco años desde el estreno de la película, llegue Interplay y nos saque el juego para Game Boy que adopta el mismo desarrollo del film. Pero bueno, es lo de menos cuando podemos jugar con un cartucho entretenido y bonito gráficamente. «Casper» no es para nada un cartucho de niños ya que esta aventura tiene sus dosis de misterio y búsqueda aunque si es cierto que *todo el rollo* es bastante infantil. Al seguir el guión de la *peli*, nuestra misión es la de tratar de hacernos amigos de los nuevos inquilinos de la casa evitando que los tíos de Casper se propasen con sus sustos y bromitas.
Para ello, nos moveremos por un mapeado gigantesco tratando de conseguir llaves que abrirán puertas y objetos para permitirnos avanzar en el argumento.
Sin ser un bombazo, «Casper» para Game Boy Color puede ser un buen regalo para estas Navidades que se acercan tan rápido. ¡Haz un poco el fantasma!

Nacho







Puntuación

Casper — **7.2** Notable

Sistema		
GBC	Compañía:	Interplay
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Aventura	Traducción: Sí

- Que siga el guión de la película.
- Hay aventuras mucho mejores.

DIF SON GRA JUG

ARMY MEN LAND ★ SEA ★ AIR

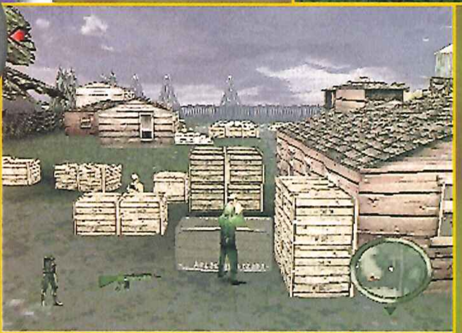


Los soldaditos más famosos de 3DO realizan otra incursión en los circuitos de PlayStation en un CD donde nos encontraremos prácticamente de todo.
«Army Men Land *Sea* Air» es otro intento de divertirnos por parte de la compañía de Trip Hawkins y lo consigue en parte. Gráficamente cumple aunque no es nada del otro mundo. Los soldaditos están bien animados y tienen una variedad de movimientos bastante amplia, aunque los escenarios desgraciadamente son demasiado similares y sosos. En cuestión de diversión, las misiones que nos propone este nuevo *Army Men* son bastante variadas, pero llegan a cansar cuando vemos que *cada dos por tres* sucumbimos al fuego enemigo.
Difícil y con acción, este *Army Men* si que se puede considerar el mejor de todos los aparecidos hasta ahora mismo.

Nacho







Puntuación

Army Men Land * Sea * Air — **7.0** Notable

Sistema		
PSX	Compañía:	3DO
	Precio:	2.995 Ptas.
	Género: Arcade	Traducción: Sí

- El precio y que resulta divertido.
- Difícil y con algún altibajo visual.

DIF SON GRA JUG



Los enemigos de una fase pueden cambiar según sea de día o de noche.



Como buen *Paladín*, Link usa su espada con mucho estilo.



Hay mucho enemigo venenoso. ¡Cuidado colegas!



La máscara Deku otorga a Link la habilidad de disparar pompas de aire...



¡Vooooooolare!, ¡ooooooooooh!, ¡cantaaaaaaareeeeeee! ¡OoOooÓh!

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA´S MASK

Grandioso y en castellano

No ha tardado tanto en llegar como la primera parte y encima está en nuestro idioma. Nos da *en el morro* que estas Navidades van a ser una de las mejores para los usuarios de Nintendo 64.



Algunos seguimos sin perdonar a Nintendo lo que nos hizo con su anterior *Zelda* para la consola que nos ocupa. Perder horas de juego por estar cada dos por tres consultando la guía traducida que incluía el cartucho, es algo que muchos hemos aborrecido y seguimos aborreciendo. Pero esta vez, Nintendo aprende de sus errores y aprovecha que hay un nuevo *Zelda* en escena donde Link habla, como debe ser, en nuestro internacional idioma de *tortillapatatas con o sin cebolla*... «The Legend of Zelda Majora's Mask» nos sitúa un tiempo después de su predecesor por lo que muchos de los elementos de la anterior parte aparecerán en esta nueva aventura, detalle que nos ha alegrado y *henchido inmensamente de pecho a mandíbula*.



Gracias al poder Deku, Link vuela....



Las batallas siguen siendo *flipantes*.

Gráficamente poca cosa ha cambiado. El motor 3D de *La Ocarina del Tiempo* sigue estando presente, aunque estos dos años de diferencia han permitido a Nintendo desarrollar unas texturas más nítidas y dotar a algunos efectos especiales de un aspecto mucho más espectacular. Por supuesto huelga decir que para jugar con «The Legend of Zelda Majora's Mask» es estrictamente necesario usar el Expansion PAK. Si ya hemos jugado con *La Ocarina del Tiempo*, nos daremos cuenta de este pequeño detalle nada más empezar la partida. Además, tanto el control como el *interfaz* son exactos, por lo que emigrar a esta nueva aventura no nos costará mucho.

Link se enfrenta en *Majora's Mask* a una emocionante historia en la que el principal aliciente lo ponen los cambios de tiempo y la posibilidad de transformar nuestra apariencia gracias a las diferentes máscaras mágicas que iremos consiguiendo según se presente la ocasión.


Pulsa el botón Z para seleccionar a los enemigos

Estos dos detalles unidos a las divertidas batallas y situaciones que se van sucediendo, consiguen que disfrutar de esta aventura sea un placer casi prohibido. Las conversaciones, muy presentes en este cartucho, son de suma importancia debido a la gran cantidad de personajes que pueblan la tierra de Talmina. Todos tienen algo que decirnos y muchos resultan esenciales para finalizar la aventura... La pregunta que nos asalta, nada más aparecer el logotipo de Nintendo en el televisor, es la de si este *Majora's Mask* supera a *La Ocarina del Tiempo*. Creemos que no se deben comparar porque la historia lo es todo y sobre gustos ya se sabe... Aunque sí es verdad que resultan demasiado parecidos. Lo que no admite duda es que disfrutaremos como auténticos *enanos con calzas verdes* pululando por las tierras de *Majora's Mask*. Gracias Nintendo, has conseguido que estas Navidades sean recordadas por mucho tiempo.

Nacho





Cuando aparezca un mensaje de Taya es que la pequeña hada quiere decirnos algo.



En algunos momentos los ángulos de cámara nos causan cierta confusión.


Al igual que en anteriores *Zelda*, Link debe desenterrar las ramas para conseguir *items*


Muchos efectos especiales son impresionantes.



¿La luz que nos guía o solo una explosión?



Cambia de look

Las máscaras son en esencia una forma diferente de jugar con Link. Cuando nuestro valiente *paladín Nintendero* se arrima cualquiera de las 28 máscaras a la cara todas sus habilidades se transforman. El momento estelar es la mutación en Deku.
Por si fuera poco, los habitantes de Talmina nos tratarán de forma muy diferente si estamos en un estado u otro. Alucinante.
Conseguir las 28 máscaras no es tarea sencilla, pero si estamos atentos y hacemos las cosas bien, hacernos con todas será toda una muestra de que somos todos unos *Zeldamaníacos*, a la par que *mañosillos y versados en las artes venturosas*.


Este es el instante en el que Link se pone la máscara Deku dando lugar a todo un apabullante despliegue de...

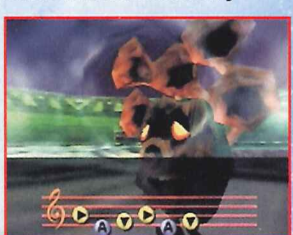

... efectos especiales con gritos, truenos, *zooms* y fundidos. Merece la pena verlo unas cuantas veces para saborearlo.



La Ocarina sigue presente



Es tal el parecido con *La Ocarina del Tiempo* que Nintendo ha incluido el famoso instrumento de viento que no paramos de tocar en la anterior aventura de Link.
La primera vez que nos encontramos con Skull Kid, el muy bandido nos la birló de mala manera por lo que nuestro principal objetivo será recuperarla.
En cuanto vuelva de nuevo a nuestras manos, y según lo requiera la ocasión, Link podrá entonar bonitas canciones que nos harán saltar en el tiempo o sanar nuestras heridas de guerra. Una vez más, nos quitamos el sombrero de copa.



Las cancioncillas

A ↓ → A ↓

Canción del Tiempo:
Esta canción es muy conocida por todos los que han jugado a *La Ocarina del Tiempo*. Cuando la toquemos regresaremos al primer día de la aventura.

← → ↓ ← → ↓

Canción de Curación:
Esta *cancioncilla* nos salvará de la maldición Deku, y es una buena manera de hacernos con otras máscaras gracias a su efecto de curación...

↑ ← ↑ ← A → A

Canción del Despertar:
Aprendida en el Templo Deku, cuando la toquemos, el santuario de madera emergerá *rampante* de las profundas aguas del lago Deku...

Puntuación

The Legend of Zelda Majora's Mask

9.2 Sobresaliente

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Nintendo
Precio:	12.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: ¡¡SÍ!!

Objetivo: evitar que la Máscara de Majora destruya el mundo. Para ello contamos con tres días y un control total del tiempo.

Modo de juego: ponte la máscara, desenvaina tu espada y que comience el baile...

Nº de jugadores:	1
Nº de máscaras:	28
Minijuegos:	Sí
Armas:	De plástico
Violencia	De juguete

Compatible con...
Expansion PAK
Rumble PAK

¡¡ ZELDA EN CASTELLANO!!
¡Es un cartucho CARO! =(

DIF SON GRA JUG

LAURA

Otro título más de los famosos Click de Playmobil para la portátil de Nintendo que no tiene nada que ver con el *paladinesco* «Hype»...
Y esto es así por que «Laura» de Ubi Soft está enfocado CLARAMENTE al mercado femenino y demás amantes de las aventuras rosas...



Gráficamente es hermosamente *pastelón*, con mucho rosa por aquí y por allá y, por supuesto, con todos los Click sonriendo al viento felices de contentos. Los escenarios también son variados ya que nos veremos en casas, parques y calles muy pobladas.
«Laura» es un juego para las pequeñas de la casa donde encontrarán mucha diversión gracias a su modo aventura y a la gran cantidad de minijuegos. No lo dejéis pasar...

Nacho





Puntuación — **Laura** — **7.5** Notable

Sistema: GBC	
Compañía:	Ubi Soft
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

- Gran cantidad de minijuegos.
- Sólo para mujercitas...

DIF SON GRA JUG



ARMY MEN SARGE'S HEROES





Los soldados más verdosos de 3DO invaden Dreamcast con un arcade de disparos del que podemos adelantar que es harto dificililllo.
«Army Men Sarge's Heroes» nos pone en la piel de un soldado estilo *Rambo* con el que debemos terminar con todo lo que se mueva.
Para ello, nuestra única misión será la de avanzar guiándonos por un mapa que nos dice donde se encuentran los objetivos a cumplir. El problema principal reside en la cantidad de enemigos que hay.
Muchos son demasiado poderosos y, si nos disparan desde lejos, nos costará demasiado vencerlos. La vista elegida será la de tercera persona con la que podremos deambular por escenarios que se pierden en el horizonte aunque no están muy detallados: no se han quemado el cerebro.
«Army Men Sarge's Heroes» es un buen arcade, aunque estando por la zona «Quake III Arena» las palabras sobran...

Nacho





Puntuación — **Army Men Sarge's Heroes** — **6.9** Bien alto

Sistema: DC	
Compañía:	3DO
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

- La acción, las armas y algunas misiones.
- Demasiado difícil en algunos momentos.

DIF SON GRA JUG

STAR WARS EPISODIO I
OBI WAN ADVENTURES





LucasArts *se saca de la manga* un gran *beat'em-up* para Game Boy Color donde todos, todos sus aspectos son más que notables. Y es que técnicamente debemos felicitar la labor de la compañía americana ya que «Star Wars Episodio I Obi Wan Adventures» presenta un modo a todo color que hará las delicias de todos los poseedores de la consola. Fases que siguen muy de cerca el guión de la película y una acción que en algunos momentos llega a superar a sus primos de Dreamcast y PlayStation.
A diferencia del «Jedi Power Battles», nuestro único personaje es Obi Wan, que cuenta con muchos movimientos de ataque y, por supuesto, con la maravillosa FUERZA, que nos librará de más de una horda de enemigos robotizados.
Bonitos gráficos, mucha acción y todo el universo que rodea a *Star Wars* en un cartuchito que puede ser compra obligada para estas Navidades si somos fanáticos de la película del señor Lucas.
Y nada más...

Nacho



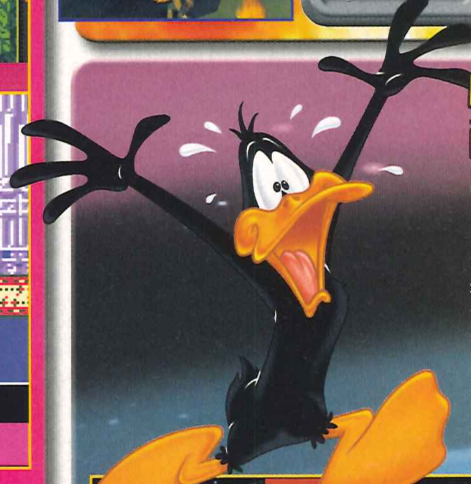


Puntuación — **Star Wars Episode I Obi Wan Adventures** — **8.0** Notable alto

Sistema: GBC	
Compañía:	LucasArts
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: No

- Técnica y jugablemente muy bueno.
- Los *muñecajos* son algo pequeños.

DIF SON GRA JUG



Looney Tunes Collection ¡Venganza Marciana!

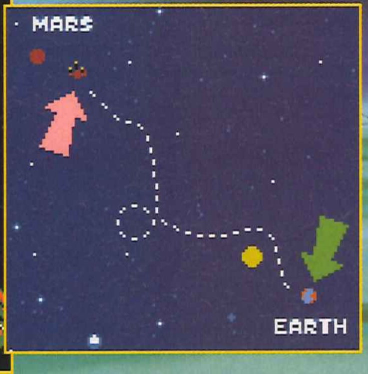




Título extraño donde los haya pero con una capacidad de diversión que sorprende a primera vista. Este plataformas no cuenta con un apartado gráfico muy espectacular, pero tiene un *olorcillo* a Warner que se siente a kilómetros y que nosotros agradecemos: enemigos extraños a más no poder, objetos con un uso completamente ridículo y situaciones de otro planeta. Este cartucho es tan divertirdo que nos hará soltar más de una carcajada pero, desgraciadamente, resulta deprimentemente sencillo por lo que conseguir todos los objetivos no nos costará más de una tarde.

Nacho





Puntuación — **Looney Tunes Collection ¡Venganza Marciana!** — **6.0** Notable

Sistema: GBC	
Compañía:	Infogrames
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

- Todo el universo Warner.
- Es para gente torpecita...

DIF SON GRA JUG


Si abrimos una puerta y nos encontramos con esto, más nos vale ser rapiditos...


El control es muy sencillo, mirar arriba y abajo no resulta muy lento.


Las mochilas bomba son realmente útiles.


El móvil paraliza a los enemigos con fuertes descargas eléctricas



Con casi un año de diferencia respecto a la película, Electronic Arts se decide a lanzar un título *suficientemente* divertido sobre el espía más famoso del planeta.

El Mundo Nunca es Suficiente

Mucho mejor que la película

Negar que a nadie le gustaría estar en las *carnes* del agente 007 sería de gran mentiroso. Ya sea por *lo que liga* o por lo elegante y paladín que *queda* a la hora de deshacerse de sus enemigos, a todos nos encantaría poder disfrutar de una de las *aventuras* de este agente británico.

Pues amigos, ahora tenemos una oportunidad de oro para emular las aventuras y desventuras de James Bond con este juego para PlayStation. El «Mundo Nunca es Suficiente» nos desafía con las mismas misiones que pudimos disfrutar en la película, y que en esta consola han sido recreadas *a las mil maravillas* gracias a un apartado visual que, sin ser colosal, nos ha convencido por la variedad y calidad de los elementos que hay en pantalla. Para introducirnos aún más en la historia, «El Mundo Nunca es Suficiente» presenta las escenas de la película en perfecto castellano...


En la fase de la nieve nos *calzaremos* unos esquíes, como en la película...

A la hora de la verdad, este título para PlayStation se deja jugar bastante bien. Las misiones *entran* solas y no os penséis que la cosa va de pegar tiros a diestro y siniestro sin más, aunque reconocemos que los tiroteos son de lo más emocionante, porque debemos tener muy en cuenta los *cacharros* que tenemos a nuestra disposición para finalizarlas correctamente.


Nuestro rifle con mirilla telescópica es lento, pero *tumba a un toro*.

El único problema que hemos encontrado es la relativa facilidad con la que resolvemos las distintas misiones. Muchas de ellas nos resultarán *un auténtico paseo militar*, cosa que nos parece excesiva por mucho 007 que sea uno. De todas formas estamos ante un título muy recomendable para cualquier fanático de los *shoot'em-up* en primera persona y de Mr. Bond, James Bond.

Nacho

Nintendo 64



La consola de Nintendo es la segunda que va a recibir este *shoot'em-up* cinematográfico en primera persona. Gráficamente será exacto a la versión de PlayStation aunque con algunos detalles mejorados. En cuestión de fases y acción nada ha cambiado, cosa que nos satisface bastante. Acaba de aparecer en Estados Unidos y ya se ha convertido en uno de los cartuchos más vendidos, aunque muy lejos del nuevo Zelda que, dicho sea de paso, está arrasando. A nuestro país parece que llegará a principios del año que viene. Cambiando de tema, aunque no disponemos todavía de mucha información, PC y PlayStation 2 contarán con las dos mejores versiones –por lo menos gráficamente–. Se rumorea que hasta el año que viene no las veremos por estos lares, así que tranquilidad y *a darle al ganchillo*...



Cacharritos de película


Uno de los detalles más sorprendentes y agradecidos en el «El Mundo Nunca es Suficiente» son la cantidad de los extraños *cachivaches* que James Bond usa para salir de las situaciones más arriesgadas. Cada misión tiene diferentes utensilios que debemos usar en determinados momentos. Apuntad...


Escáner de huellas: nuestro fantástico móvil tiene una opción para escanear las huellas y así abrir puertas ultra seguras.


Reloj garfio: si no queremos quedarnos en tierra, nada mejor que este artilugio. Nos permite colgarnos de donde sea...


Pluma mágica: este regalo de comunión nos permite pasar sin peligro por cualquier detector de metales.


Móvil defensivo: otra de las maravillosas opciones de nuestro móvil es la de dejar *sonados* a los enemigos sin matarlos.



Flash: gracias a este pequeño artefacto sorprenderemos a los enemigos con un *flashazo* y evitaremos que nos ataquen...

El Mundo Nunca es Suficiente

Puntuación: **7.5** Notable

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Electronic Arts
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Arcade	Traducción: Sí

Objetivo: evitar que los malos *malosos* de la película intenten conquistar el mundo emulando al paladinesco y *apuestoso* Bond, James Bond.

Modo de juego: atender a las instrucciones de cada misión y tirar *p'lante*.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Nº de personajes:	1
Armas:	Muchas
Violencia	Made in 007

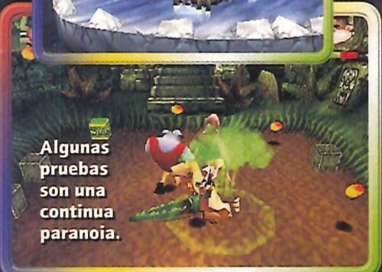
Compatible con... Memory Card

- Sigue el guión de la película y la emula perfectamente.
- Demasiado sencillo...

DIF SON GRA JUG


«Crash Bash» usa el *engine* de «Crash Bandicoot».


Mucho cuidado con resbalar y caer...


Algunas pruebas son una continua paranoia.



CRASH BASH

Limitado por la propia consola


Los osos polares siguen estando presentes en «Crash Bash»...


Algunas pruebas resultan aburridas.


El reflejo de la bola de Pinball es alucinante.


En algunos minijuegos sólo cambia el fondo.

Estas Navidades lo que prima es el juego en familia. Si tenemos una PSX y un Multitap nos podremos dar con un canto en el epigastrio...

Una máxima que utilizan las compañías para seguir vendiendo sus mascotas más populares es la de *meterlas a presión* en géneros que no les son propios. Aunque de vez en cuando nos pueden sorprender con títulos tan divertidos como originales, véase el ejemplo de los «Mario Kart», «Sonic Drift» o «Mario Party», no siempre pasan de ser una mera forma de *rayar la teta la vaca*.

Crash Bandicoot, decidido a no ser menos, y después de tres fantásticos *plataformas* y un juego de *karts a la chepa*, se une a la fiesta que empezó «Mario Party» hace ya algún tiempecito...

«Crash Bash» es el equivalente al juego de fiestas y *despiporres varios* de Nintendo 64 pero recreando todo el universo del naranja Bandicoot.


El tiempo es muchas veces el vencedor de la partida.

El primer detalle que nos dice que estamos ante un juego sobre este *marsupial* es el *engine*, exacto al utilizado en los juegos de plataformas. Nos encontramos con el mismo tipo de texturas, escenarios y personajes de sobra conocidos por todos los aficionados a esta saga. Pero evidentemente, nuestra misión en este «Crash Bash» no será la de recorrer las diferentes fases, sino la de ganar la partida en cada uno de los 28 minijuegos.

En el momento que estamos viviendo actualmente de dura y brillante competencia, no pasar de 30 pruebas se nos antoja de lo más limitado, y éste será, sin duda, uno de los problemas de «Crash Bash» tanto para un jugador como para varios.


Con cuatro jugadores, «Crash Bash» es una fiesta.


Según avanzamos en la aventura, las pruebas se complican.


La carrera de sacos locos es bastante divertida.

Como en «Mario Party», hay minijuegos muy divertidos, algunos en exceso repetitivos y otros que, digamos, no merecen la pena. Pero el problema principal reside en que, contando con tan pocos minijuegos nos cansaremos demasiado pronto si jugamos solos...

Para no variar, y al igual que en «Mario Party», el modo para cuatro jugadores es el más entretenido de todos y el que más ha cuidado Naughty Dog. Por lo que queda claro que, «Crash Bash» es recomendable sólo para jugadores que posean un Multitap y una panda de *colegas* que piensen *atrincherarse* estas Navidades en nuestra casita, justo entre *el arbolito lucero y la tableta de turrón*...

Nacho

Más vale acompañado...

«Crash Bash» es en esencia un título para varios jugadores. Y como ya hemos comentado, este género está más enfocado para el modo multijugador, con personas de *pelo y pellejo*, que para tratar de vencer en las pruebas de la máquina. A diferencia de los «Mario Party» de Nintendo 64, «Crash Bash» es para PlayStation, con lo que para disfrutar de partidas entre cuatro la compra del Multitap es imprescindible. Así que *a dejarse los duros tocan*, queridos amigos, que llegan las Navidades...





Puntuación

Crash Bash — **6.5** Bien alto

PSX | PS2 | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Naughty Dog
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Habilidad	Traducción: No

Objetivo: conseguir humillar, sin sentimentalismos, en todas las pruebas disponibles a tus amigos a través de los diferentes tableros.

Modo de juego: entra en los tableros, lee las instrucciones y... ¡aaaaaaaa jugar!

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de minijuegos:	28
Nº de personajes:	8
Armas:	No
Violencia	Tampoco

Compatible con... Dual Shock, Multitap

Algunas pruebas y que el *engine* sea tan bueno.

Que necesitemos Multitap.

DIF SON GRA JUG



DRACULA II
El Último Santuario
Es Sólo Un Juego...
...Pero Preparate
Para Sentir El Mal
Un juego de: François Villard y Jacques Simian
Música: Laurent Parisi
•Más de 25 horas de juego.
•13 vampiros con los que luchar y eliminar.
•20 personajes distintos en 3D con increibles capturas de movimientos.
•Más de 20 lugares y 40 decorados para explorar.
•Cientos de animaciones.
•Más de 100 objetos que deberás encontrar entre los decorados.
•Inventario muy dinámico y con objetos combinables.
•Visión en 360º
•Distintos tipos de armas.
PC CD-ROM
Aventura Gráfica 3D
Texto y Voces en Castellano
www.draculagame.com
Distribuye: Friendware
C/ Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid
Tel.: 91 724 28 80 Fax. 91 725 90 81
www.friendware-europe.com
wanadoo
France Telecom Group
CANAL+ MULTIMEDIA
FRIEND WARE
© 2000 Index, France Telecom Multimedia Publications, Canal+ Multimedia. Publications: Wanadoo Publications, Canal+ Multimedia. A Wanadoo Publications Production.

ESPECIAL VELOCIDAD

A toda pastilla



Es un género que lleva de la mano de los videojuegos desde que el mundo es mundo, y ahora con tanto polígono y entorno 3D da gusto montarse a lomos de uno de estos ingenios que son capaces de alcanzar los 300 km/h sin despeinarse. ¡Abrocharos los cinturones que arrancamos rumbo a la victoria!

Siempre que nos referimos al género de la velocidad lo hacemos en los mismos términos: coches o motos, circuitos, reglajes y competición, sobre todo, competición a velocidades de vértigo que es lo que mola.

Para no variar esa tradición en lo que a kilómetros por hora se refiere, hemos recopilado los mejores lanzamientos que nos vamos a encontrar en las estanterías estas Navidades.

Los hay de todas clases: para pilotos preocupados por los más mínimos detalles y que quieren una experiencia prácticamente real, para los que prefieren enchufar y jugar contra el *crono* o la máquina sin *romperse el coco* y, finalmente, a todos aquellos que buscan mascotas a las que maltratar en alguno de esos circuitos de Dios.

Para empezar os hemos dividido las ocho páginas del reportaje en varias áreas distintas, según los gustos de cada jugador.

La primera tiene que ver con los desarrollos del tipo *Gran Turismo*. Si hemos adoptado este nombre es porque realmente fue ese juego de PlayStation el que abrió la veda a un tipo de simulación especialmente compleja que tiene en la realidad su más fiel espejo. «Sega GT» será la estrella, pero no hay que quitar el ojo al recién bautizado «Gran Turismo 3» de PS2, que parece mejorar bastante la media de los lanzamientos que hemos visto últimamente.

Inmediatamente después entramos de lleno en la competición, en los *rallies*, los fórmula uno y todas esas disciplinas que levantan a los aficionados en los circuitos de todo el mundo. Los hay buenos y otros muy rápidos, pero de entre todos despuntan los geniales «Colin McRae Rally 2.0» para PC y «24 Horas de Le Mans» de Dreamcast.

De todos modos, se nota que la disciplina de los *rallies* está empezando a interesar a las grandes compañías que, como Sony, ya mueven ficha para fabricar sagas que atraigan a un público enormemente exigente. Pero la alta competición tiene en las motos uno de sus valuartes más importantes: «Moto GP» es una agradable sorpresa que ofrece, sobre todo, simulación basada en el campeonato del mundo oficial.

«Midtown Madness» regresa para obligarnos a obviar el color de los semáforos aunque haya coches en *mitad del medio*. No es muy cívico pero como argumento de diversión funciona a las mil maravillas.

Las mascotas son otra de las disciplinas en auge, un género donde las licencias pacen a su antojo y donde el único argumento de compra es la afinidad con los protagonistas: ojo a «Looney Tunes Space Race».

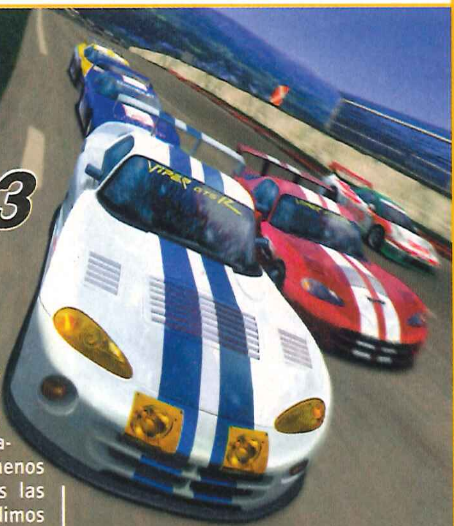
Y finalmente os traemos lo mejor de los juegos llamados de *campo a través*: desarrollos sencillotes donde los vehículos deben circular por caminos de cabras sin miedo a volcar.

Os dejamos con los protagonistas y... ¡que vuestras compras de Navidad sean acertadas!

José Luis

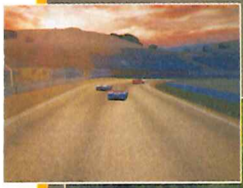


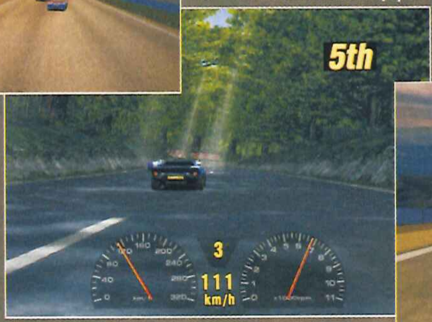
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR

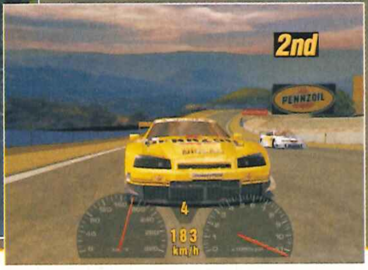


El mejor de un género que domina a su antojo

Lo primero que nos ha llamado la atención es la maniobra de Sony para cambiar el nombre de lo que en un principio íbamos a conocer bajo el apellido *2000*, aunque por lo menos mantiene escrupulosamente todas las opciones de la maravilla que pudimos disfrutar en el pasado E3. Todo parece apuntar al próximo mes de Marzo como el indicado para convencernos del verdadero potencial de PS2: reflejos en los coches alucinantes, efectos de luz increíbles y un manejo tan real que volverá loco a todos los amantes de este tipo de juegos. Por cierto, ¿Sony *meterá con calzador* la opción arcade que pudimos ver en «Gran Turismo 2» o será fiel al original?







Driving Emotion Type-S





Un buen intento... pero otra vez será

Electronic Arts parece tener claro que PS2 es su futuro porque, al margen de no haber lanzado un solo título para Dreamcast, está apoyando con un *ardor guerrero* el estreno de PS2 que asusta. «Driving Emotion Type-S» es un ejercicio fallido por muchos motivos. Primero porque técnicamente es muy ramplón y a nivel gráfico está muy lejos, eso suponemos, de lo que puede dar la nueva consola de Sony. Luego resulta que, a pesar de ser un *pseudo* discípulo de «Gran Turismo» se queda bastante corto en modos de competición, coches y circuitos. Aún así, donde más acusa sus defectos es en el manejo de los vehículos, que es áspero y complicado por incontrolable. Por fortuna para PS2, aún quedan muchos años para que alguna compañía saque un juego realmente bueno...





Puntuación

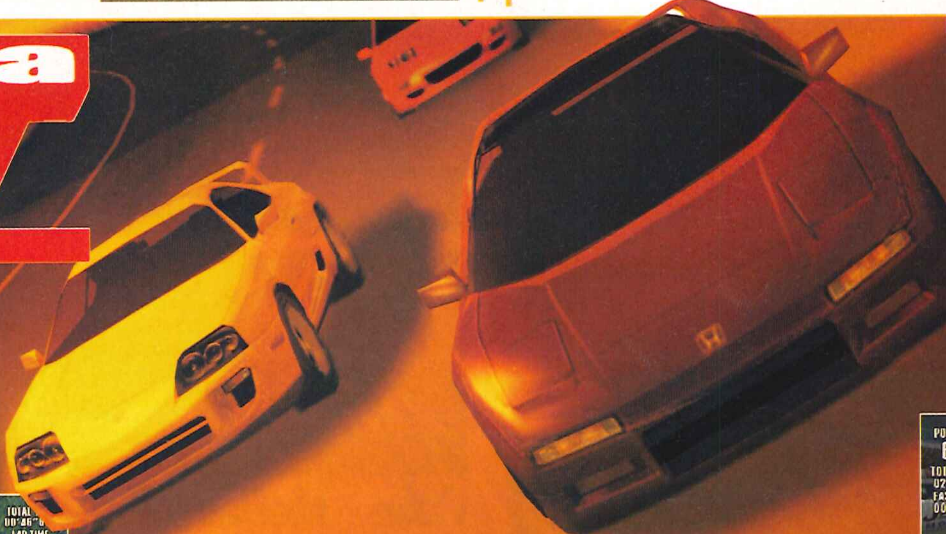
Driving Emotion Type-S — **5.5** Suficiente

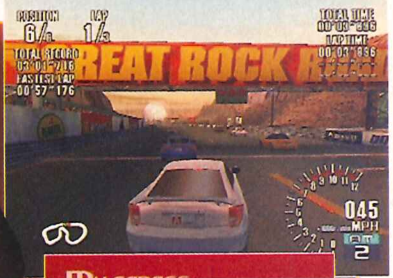
Sistema		
PS2	Compañía:	Electronic Arts
	Precio:	9.950 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Por ser de coches puede ser divertido.
- El control es bastante molesto.

DIF SON GRA JUG

Sega GT

















Más entretenido y duradero que espectacular...

Sega mira de reojo a Sony y se inventa un videojuego que bebe directamente de las ideas que «Gran Turismo» puso en práctica el pasado año 98: carnés de conducir, multitud de coches y circuitos, y miles de reglajes que aplicar en nuestros prototipos. Todo con la intención de vencer, ser los mejores y aprender a conducir como los verdaderos expertos en el tema. Lo que nos ha llamado la atención de «Sega GT» es que la compañía japonesa no haya aprovechado mucho más la capacidad técnica de Dreamcast para fabricar un clásico incontestable. Gráficamente está bien, aunque no es la bomba, los movimientos son suaves, aunque no dan vértigo, y los coches son como los de verdad, aunque apenas muestran un virtuosismo parecido al de diseños de la casa tipo «Crazy Taxi», «MSR» o, más recientemente, «18 Wheeler».

Pero al menos hay que agradecer a Sega que en el viaje de «Sega GT» a Europa se hayan puesto nuevos coches, marcas e *intros* que los españolitos, por ejemplo, vamos a reconocer mucho mejor.

En fin, un título muy recomendable porque garantiza cientos de horas al volante, o el pad, mientras nos sacamos los carnés correspondientes y ganamos algunas carreras en la categoría más *chunga*.

Pero lo que sí es cierto es que Sega podía haber exprimido más la consola...

Puntuación

Sega GT — **7.0** Notable

Sistema		
DC	Compañía:	Sega
	Precio:	8.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es muy largo y nos obliga a mejorar.
- Técnicamente no es lo mejor de DC.

DIF SON GRA JUG





F1 Championship Season 2000

A enseñar sus virtudes...

Como hemos comentado en «Driving Emotion Type-S», EA Sports se lanza a la carrera para llenar el vacío que tiene PS2 con sus primeros lanzamientos convirtiendo una licencia que le ha venido funcionando *de perlas* en los últimos años, tanto en PlayStation como PC. Básicamente es el mismo juego, que reúne a los mejores pilotos, circuitos y grandes premios de la temporada que acaba de finalizar. Tendremos que esperar a ver qué es lo que a nivel gráfico puede mostrarnos de nuevo este título.



EA SPORTS F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



La licencia que ha ganado más carreras

La verdad es que EA Sports se ha trabajado un buen simulador que parece haber mejorado bastante en su paso del año 99 al presente 2000. Enumerar las opciones de un juego de fórmula uno sería un ejercicio de obviedad peligroso, pero lo mejor que podemos decir es que gráficamente ha ganado a pesar de utilizar las mismas maneras que las entregas precedentes: todo se mueve con más suavidad y las texturas han cambiado para mejor. Aún así, sus programadores se han preocupado de que cualquier jugador pueda hacer grandes cosas desde el principio, sin tener que tirarse mil horas entrenando gracias a montones de ayudas que podremos desactivar en todo momento. Entretenido y bonito.







Puntuación

F1 Championship Season 2000 — **8.0** Notable alto

Sistema		
PSX	Compañía:	EA Sports
	Precio:	7.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es muy controlable y divertido.
- La temporada 2000 ya pasó....

DIF SON GRA JUG



F1 Championship Season 2000

Todo parece más bonito

Aceleración 3D y potencia gráfica son las virtudes principales que une a la versión PC de lo que hemos podido probar en PlayStation. El sistema de ayudas se mantiene intacto al igual que todos los elementos que forman el circo de la fórmula uno, que ahora se ven con mayor gloria en las detalladas pantallas aceleradas de esta versión. Esperemos que al menos el control siga la línea de su hermano de consolas y todo sea sencillo e intuitivo...





LE MANS 24 HOURS



Una soberbia maravilla

Por fortuna para los poseedores de una Dreamcast, Infogrames no se ha limitado con este juego a convertir el código de PC y *endiñárnoslo* sin escrúpulos bajo una carátula oportunista. En vez de eso, se ha trabajado un juego *nuevo* donde destaca el apartado técnico/gráfico: las luces son más reales y la suavidad de todos los elementos de pantalla tira, literalmente, *p'atrás*. Es bonito, rápido, manejable y encima está traducido al español. Con trabajos así, da gusto tener una consola... ¡que aprendan algunas compañías a *currarse* conversiones como Dios manda!





Puntuación

24 Horas de Le Mans — **9.2** Sobresaliente

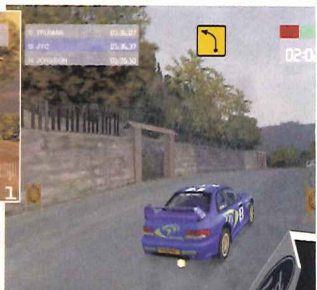
Sistema		
DC	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es una maravilla visual y de juego.
- Faltan algunos circuitos de más...

DIF SON GRA JUG







Colin McRae Rally 2.0

Huele demasiado a PlayStation...

A pesar de reconocer que el paso de PlayStation a PC beneficia a estos últimos, no entendemos muy bien porqué Codemasters ha cogido el juego de la consola de Sony y lo ha metido *con calzador* en las tripas de nuestros ordenadores. Y es que por no cambiar, no han sustituido ni el menú de gestión de las Memory Cards para salvar nuestras partidas. ¿Acaso hay algún modelo de PC que incorpore ranuras compatibles con las tarjetas de memoria de PlayStation?...



Pero por suerte para Codemasters, la calidad de la simulación de este «Colin McRae Rally 2.0» es tan elevada que criticarlo sería un pecado: es el mejor de su especie y, a este paso, lo seguirá siendo durante mucho tiempo porque su competencia sigue olvidando lo fundamental, el realismo de sus derrapes.





V-Rally 2 Expert Edition
Y ahora con partidas por internet...



Infogrames sacó hace algunos años un simulador para PlayStation que tuvo tanto éxito que ha provocado el nacimiento de una saga en toda regla. Ahora, PC recibe la versión de «V-Rally 2», pero la coletilla *Expert Edition* por culpa de un par de opciones que son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo: un editor de circuitos sensacional y un modo de juego *on-line* para partirnos las ruedas contra todo aquel incauto que ose desafiarnos. Por el contrario, «V-Rally 2 Expert Edition» sigue pareciendo una máquina recreativa donde la velocidad toma una dimensión digna del Halcón Milenario en sus mejores tiempos. Muy bueno si no pretendemos entrenar con un simulador puro...



Puntuación

V-Rally 2 Expert Edition — **7.6** Notable

Sistema: PC

Compañía:	Infogrames
Precio:	4.995 ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- La opción exclusiva de juego *on-line*.
- Es demasiado arcade para querer ser real.

DIF SON GRA JUG

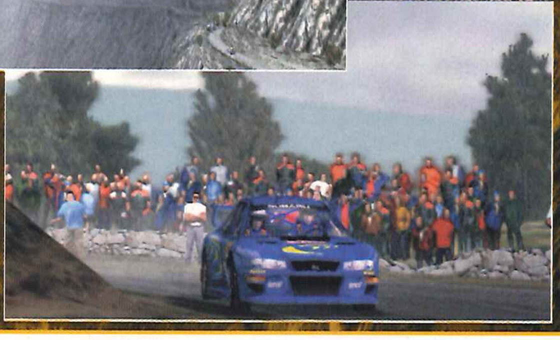
WRC 2001
Sony empieza a crear sagas de PS2



Sony anuncia el nacimiento para el año que viene de «World Rally Championship 2001», una simulación pura y dura sobre el mundo de los baches y los saltos de treinta metros.

Por las pantallas que tenéis no podemos hacernos una idea de cómo será, pero si nos guiamos por lo visto en «Gran Turismo 3», entonces la cosa es para frotarse las manos. Y es que Sony es la única que entiende de verdad a PS2...



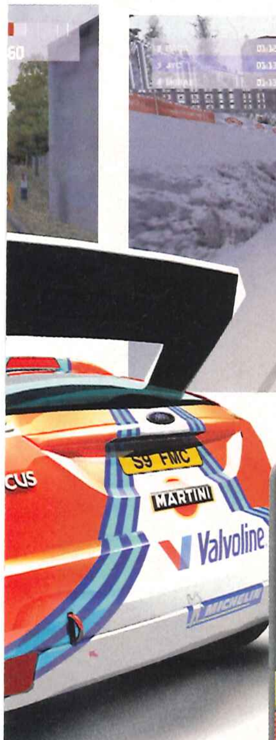


Formula One
Psygnosis prueba suerte



Psygnosis retorna a una de sus sagas de mayor éxito para el año 2001, y lo hace con la versión mejorada en gráficos, sobre todo, y movimientos de su clásico de *tó la vía*. Es de esperar que podamos competir con los pilotos y escuderías de la temporada 2001, cosa que nos permitiría emular las hazañas de nuestros héroes en tiempo real, a medida que se desarrolla el campeonato del mundo. Incentivo éste que muchas empresas que explotan la licencia de la FIA aún no han logrado entender... ¿lo entenderán?

Pero lo cierto es que el retorno de esta saga, junto con el legendario «Wipeout», puede devolver el cargamento de confianza que le falta a la consola de Sony...





Puntuación

Colin McRae Rally 2.0 — **9.0** Sobresaliente

Sistema: PC

Compañía:	Codemasters
Precio:	Por confirmar
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Sigue siendo el mejor de su especie.
- ¡Es una conversión del juego de PSX!

DIF SON GRA JUG



PRO Rally 2001
Para sentir la velocidad en nuestra cara...

Ubi Soft ya está empezando a ver los frutos de su inversión en equipos de desarrollo españoles. El resultado de este «PRO Rally 2001» es más que satisfactorio, sobre todo si tenemos en cuenta que en este terreno compiten nombres y empresas verdaderamente monstruosas en poder y medios. Este juego de *rallies*, que toma el desarrollo del creado por Codemasters en «Colin McRae», goza de un montón de modos y tipos de carreras y muestra unos escenarios que el ordenador empieza a dibujar muy, muy lejos... casi donde Gus perdió el cerebro. Los coches tienen una pinta bestial y en general el apartado de movimientos es muy bueno. El único *handicap* es que los coches corren que *se las pelan* y esa velocidad resta bastantes puntos al realismo a la simulación. Pero bueno, lo que se dice bueno, «PRO Rally 2001» lo es y un mucho, lo suficiente como para tenernos delante de la pantalla más tiempo del esperado. Y es que los títulos de coches gozan de una confianza ilimitada...





Juegos & Cía. Sortea: 5 Camisetas «Pro Rally 2001»

Bases en la pág. 110.

Puntuación

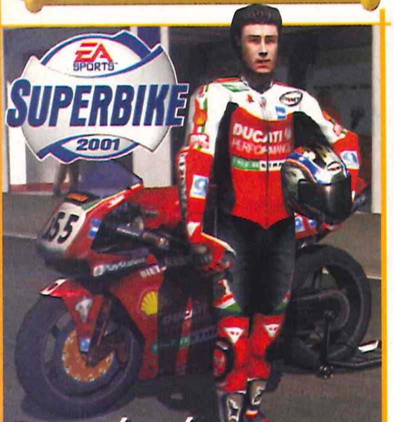
PRO Rally 2001 — **8.2** Notable alto

Sistema: PC

Compañía:	Ubi Soft.
Precio:	Por confirmar
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Técnicamente muy bueno.
- Demasiado arcade.

DIF SON GRA JUG



Te caerás más de una vez

Grata sorpresa. Y es que EA Sports ha decidido complicar el manejo y acercarlo más a títulos como «GP 500». Esto se traduce en una complejidad y realismo mayor que, por supuesto, puede gustar a unos y desagradar a otros. Siempre podemos activar todas las ayudas del mundo y limitarnos a acelerar y frenar como benditos. ¡Todo vuestro!



Puntuación
Superbike 2001 — **8.4** Notable alto

Sistema		
PC	Compañía:	EA Sports
	Precio:	5.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Muy divertido y espectacular.
- Algo complejo de manejar: es casi real.

DIF SON GRA JUG

DUCATI

Toda la magia de una marca legendaria









Juego básico y elemental que no aporta nada nuevo al género en ningún aspecto: ni técnico, ni gráfico ni de opciones. Tal vez lo más memorable es que podemos manejar motocicletas típicas de los años cincuenta o conocer más en profundidad la historia de una marca tan legendaria como la industria de las motos. Pero como videojuego no deja de ser una simpleza que nos puede entretener lo justo si nos lo proponemos mucho, mucho.

Y eso no habla precisamente muy bien de un título que puede presumir de haber visto la luz en los albores del siglo XXI ¿no os parece?

Puntuación
Ducati — **6.0** Bien

Sistema		
PSX	Compañía:	Acclaim
	Precio:	Por confirmar
	Género: Velocidad	Traducción: No

- *Sencillote* y fácil de manejar.
- No es ni arcade ni simulador...

DIF SON GRA JUG



motogp



Un Gran Premio de mucha altura

Namco ha concebido un videojuego realmente bueno que podría ser mejor a nivel gráfico.

Y es que correr un campeonato del mundo completo es algo que siempre atrae, sobre todo si los modos de juego tienen que ver con los de verdad, con los de una simulación en toda regla para la que vamos a necesitar de un entrenamiento de horas.



«Moto GP» pertenece al club del «GP 500»... léase, caídas a mogollón mientras no aprendamos a manejar *una burra* de estas que tanto se mueve, sobre todo, en las rectas infinitas...

Puntuación
Moto GP — **8.0** Notable alto

Sistema		
PS2	Compañía:	Namco
	Precio:	9.990 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Tiene la licencia oficial.
- Es muy complicado de manejar.

DIF SON GRA JUG

ESPECIAL VELOCIDAD: PASEOS POR LA CIUDAD

Midnight Club

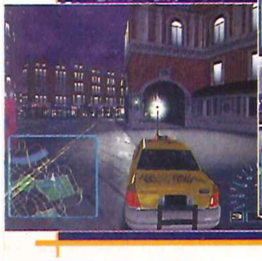
¿En esta ciudad no sale el sol?



Vimos este juego en el E3 y pensamos que antes de llegar a España alguien tendría que verlo y cambiarlo todo... pero no.

Y es que este aprendiz de «Midtown Mandess» es un juego sencillote en la idea y horroroso a nivel técnico. Lo primero supone que podemos divertirnos y lo segundo que es un título digno de un ejercicio fin de curso en algún master sobre *cómo aprender lenguas muertas de programación*...







Puntuación
Midnight Club — **4.0** Insuficiente

Sistema		
PS2	Compañía:	Take 2
	Precio:	9.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- La idea es muy simple y efectiva.
- No parece un juego de última generación.

DIF SON GRA JUG

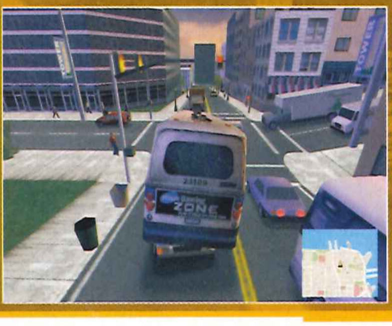
MIDTOWN MADNESS 2





Aunque el semáforo esté en rojo...

Microsoft dio en el clavo con la primera parte de este juego y vuelve por los mismos derroteros sin mejorar apenas el motor gráfico del invento. Ahora la acción se lleva a cabo en San Francisco y Londres y todos los mapas mantienen la gracia de ser más largos que *un día sin pan*. Ya podemos hacer *el cabra* por la ciudad sin miedo a *daños colaterales*.

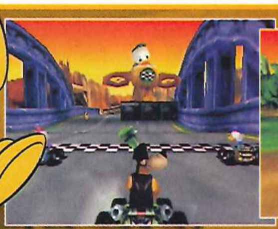


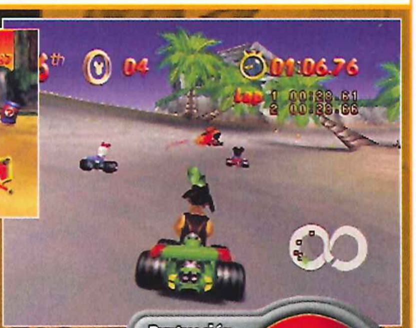
Puntuación
Midtown Madness 2 — **7.8** Notable

Sistema		
PC	Compañía:	Microsoft
	Precio:	6.995 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Los mapas y que es divertidísimo.
- Muy repetitivo y vulgar gráficamente.

DIF SON GRA JUG



Mickey Speedway USA

Los juguetes Disney se ponen a cien

Rare parece haber puesto un tenderete donde pone a la venta todas sus ideas para que sean utilizadas por todas aquellas compañías que tengan una mascota que *llevarse a la boca*. Disney ha sido la última en *picar el anzuelo* y en poner a sus personajes a las órdenes de un arcade *clavaíto* al «Diddy Kong Racing» que ya pudimos disfrutar hace un par de años. Ganando carreras abrimos nuevos caminos y circuitos que llevan el nombre y la ambientación de una famosa urbe americana. Recordar que este cartucho puede divertir bastante si se coge con amor...



Puntuación

Mickey Speedway USA — **7.5** Notable

Sistema		
N64	Compañía:	Rare/Nintendo
	Precio:	12.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: No

- Sencillo de controlar y fácil de jugar.
- Este cartucho ya lo hemos visto antes.

DIF SON GRA JUG




3,2,1... ¡A Pitufar!

Muy pitufoso el videopitufo

Los Pitufos tienen un pequeño problema, y es que son bastante *sositos* los pobres. En la serie de televisión son divertidos –si nos lo proponemos– y tienen una manía que a muchos nos parece infinitamente repelente: el verbo pitufar.
El caso es que gracias a esa ocurrencia de su creador, «3, 2, 1... ¡A Pitufar!» suena más a desarrollo educativo que a competición de carreras... pero el *marketing* es así. Gráficamente *pitufoso*, por fortuna mejora algo cuando *pitufamos* los coches y nos disponemos a *pitufar* la carrera con las armas *pitufas* que tenemos a nuestra disposición.
Pues lo dicho, que os *pituféis* con él si sois capaces de entender algo entre tanto *pitufín pitufero*. *Soseras* y muy básico para los tiempos que corren...




Puntuación

3, 2, 1... ¡A Pitufar! — **5.8** Pitufiente

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	5.990 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Los personajes azulados...
- Muy ramplón.

DIF SON GRA JUG





Looney Tunes Racing

Desmadre made in Warner Bros...

Juerga es la definición más simple que podemos acuñar para este simulador de Looney Tunes, que no de coches. Y es que todo se ha sacado de las tiras televisivas animadas, incluyendo las músicas y los comentarios de los personajes, que intentan parecerse a las voces originales. Ver al pato Lucas o Bugs Bunny peleando del modo más sucio para ganar la carrera como sea, es una maravilla que no se ve recompensada por el apartado técnico: muy simplón, básico y poco vistoso.




Pero por fortuna para el título las armas, marca ACME, alegran las partidas aunque las hacen bastante repetitivas. De todos modos no temáis, porque podéis divertiros mucho con sus vueltas y modos de juego si os sentís identificados. *Made in Warner* y poco más...



Puntuación

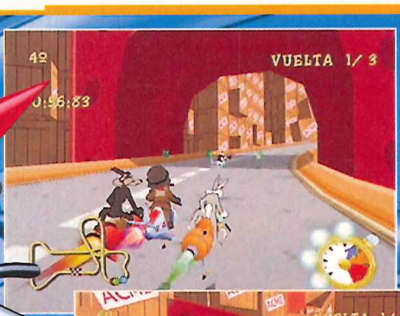
Looney Tunes Racing — **7.8** Notable

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	4.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es un cachondeo desde el principio.
- Muy básico y sencillo.

DIF SON GRA JUG






Looney Tunes Space Race

No hay marciano que los aguante



Dreamcast vuelve a homenajear a personajes de la televisión con un juego completamente 3D que intenta emular los trazos negros de los dibujos. Primero lo hizo con «Los Autos Locos» y ahora le toca el turno a la *trouppe* más famosa de la Warner en un videojuego espacial que tiene muy buena pinta y que incorpora algunos modos realmente originales. Para empezar, podemos descubrir nuevos circuitos escondidos donde no paran de caer pianos, yunques y demás lindezas marca ACME. Toda una monumental juerga espacial que merece realmente la pena: bueno, bonito y *despiporrante*...



Puntuación

Looney Tunes Space Race — **8.2** Notable

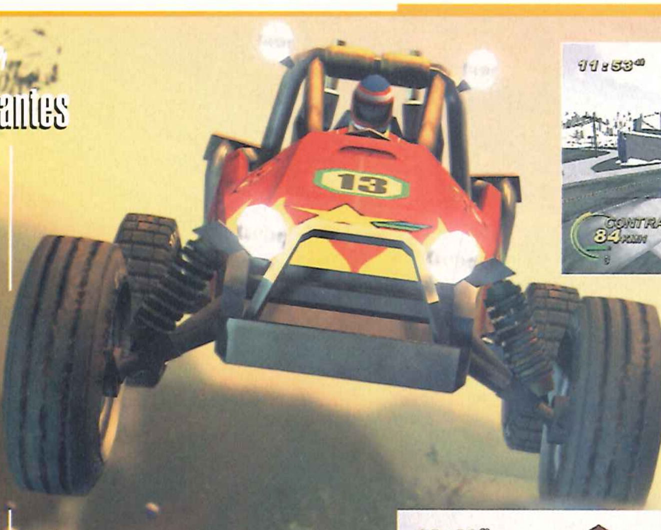
Sistema		
DC	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Es divertido, variado y *tronchante*.
- Pocos circuitos y algo repetitivo.

DIF SON GRA JUG

Smugglers Run

Tiene unas vistas impresionantes

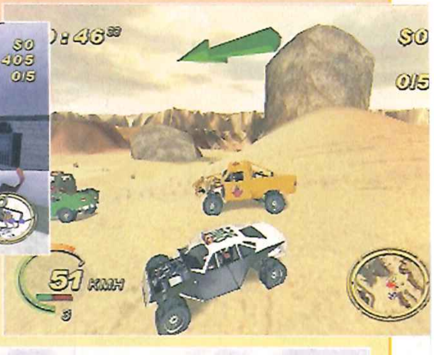


Este es, tal vez, el único título de los que hemos jugado en este reportaje para PS2 que muestra algo de poder gráfico y técnico. La idea es tan simple como que hay que realizar labores de contrabando, un poco absurdas la verdad, porque vamos de un lado a otro del mapa cogiendo y entregando materiales peligrosos sin que durante la partida venga policía alguno a detenernos. Pero aunque la autoridad brille por su ausencia, hay un montón de adversarios que tienen las mismas intenciones que nosotros, es decir, recoger la mercancía y llevarla al lugar que nos indiquen. Y todo esto tiene lugar dentro de un escenario que se muestra ante nosotros con una profundidad y detalle que no habíamos visto nunca antes en un juego de este tipo. El resultado es una sensación de realismo bestial que nos permite ver los accidentes del terreno a una distancia increíble. Como guinda para este pastel, los coches se deforman y pierden partes de la carrocería cuando les *arreamos* a algo más duro que nosotros.

El único problema de «Smugglers Run» es que la idea no da para muchos meses de *enchusque* y a las pocas semanas la gracia se perderá, hartándonos de hacer lo mismo una y otra vez sin cesar.

Como juego multijugador por internet hubiera sido la bomba, pero al pegarnos contra la máquina, la inteligencia artificial no está a la altura de nuestros sesudos intelectos. Si la idea tuviera más *chicha* sería una gran compra...















Puntuación

Smugglers Run — **6.0** Bien

PS2 Sistema		
	Compañía:	Take 2
	Precio:	9.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- La profundidad de los escenarios.
- Repetitivo a las pocas partidas.

DIF SON GRA JUG

WILD WILD RACING

Un todoterreno con texturas y maneras de PlayStation

Rage es una empresa que sabe hacer buenas cosas a nivel gráfico... al menos en PC, porque lo que es en PS2, esta *carrera salvaje, salvaje* tiene poquito mérito, sobre todo en lo que a nivel técnico se refiere. Y es que para que os hagáis una idea, la sensación que da al comenzar a jugar es de tratarse de un título de PlayStation con algo de suavidad en sus horrorosas texturas. Por si esto fuera poco, el control de los vehículos es inconcebible y complejo hasta límites desconocidos: ¡aunque pulsemos hacia el lado que queremos girar el coche sigue de frente! No entendemos cómo se pueden poner a la venta cosas así...







Puntuación

Wild Wild Racing — **3.4** Insuficiente

PS2 Sistema		
	Compañía:	Rage
	Precio:	Por confirmar
	Género: Velocidad	Traducción: No

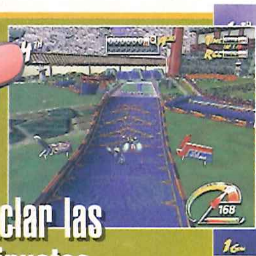
- La idea original debió ser buena.
- Incontrolable y gráficamente malo.

DIF SON GRA JUG

STUNT GP

No se deben mezclar las carreras y las piruetas...

Team 17 es famosa por fabricar un *pe-acho* de idea llamada «Worms»: jugabilidad total y gracia a costa de no muchas virguerías técnicas. «Stunt GP» es justo lo contrario, sin muchas alharacas visuales porque se queda en un término medio. La idea es correr como locos sin olvidarnos de hacer piruetas en las curvas y rampas que hay por los circuitos. Está tan mal pensado que hay coches que si los seleccionamos no nos dejarán ver con claridad el circuito, por lo que además de luchar contra los adversarios tendremos que hacerlo contra nosotros mismos. Eso sí, lo fundamental es ganar... que quede claro.









Puntuación

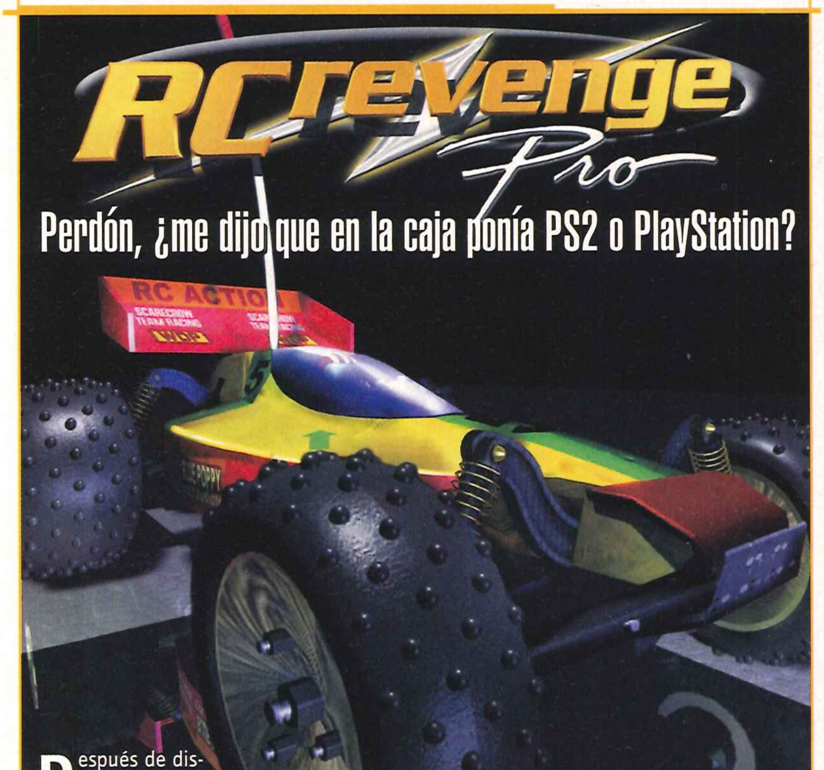
Stunt GP — **4.0** Insuficiente

PS2 Sistema		
	Compañía:	Team 17
	Precio:	9.990 ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Algunos vehículos y circuitos –pocos–.
- Es difícil entretenerse con algo así.

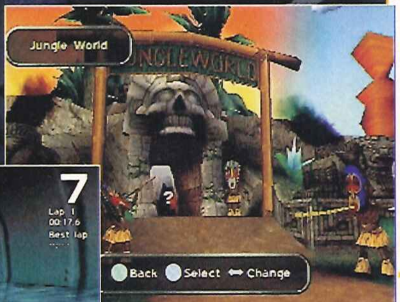
DIF SON GRA JUG

RC revenge Pro



Perdón, ¿me dijo que en la caja ponía PS2 o PlayStation?

Después de disfrutar hace unos meses en PlayStation con «RC Revenge», ahora le toca el turno a la *versión* PS2 que, a decir verdad, nos creemos que lo es porque después de meter el CD en una PSone hemos comprobado que no funciona.





TODO, absolutamente TODO en este juego es demencial: los diseños de los objetos son simplones y cuentan con pocos polígonos en sus estructuras, las texturas brillan con un montón de colores saltones *made in PlayStation* donde se pueden apreciar los *pixel* como garbanzos bajo un borroso efecto de suavizado, y los escenarios recuerdan a los vistos en el «RC Revenge» de PlayStation pero moviéndose, por lo menos, con algo más de rapidez y seriedad.

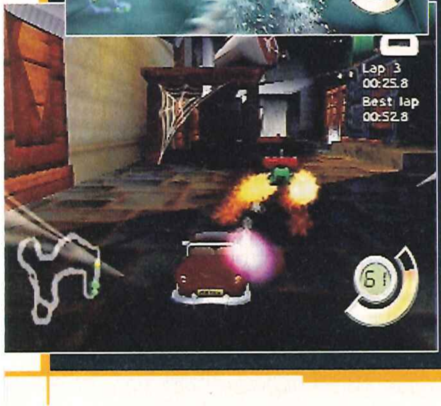
Tal es el despropósito de quienes han programado este título, que los humos y destellos de luz que desprenden los coches y escenarios parecen sacados de la librería estándar de PlayStation, solo que puestos en escena con algo más de gracia.

En fin, que tras comprobar la nula e inexistente calidad gráfica y técnica de «RC Revenge PRO» –y el precio de PS2– no nos quedan ganas suficientes para comentar si es divertido o no: no merece la pena porque es una afrenta descarada al supuesto *potencial* técnico de PS2 y a los usuarios que van a las tiendas a *dejarse los duros*.

Inexplicable y poco entendible después de ver cosas como «Gran Turismo 3»...







Puntuación

RC Revenge PRO	3.0 Notable
Sistema: PS2	
Compañía:	Acclaim
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Como juego de PSX sería bastante bueno.
- Alguien nos tendría que explicar algo...

DIF SON GRA JUG





Screamer 4x4

Ideal para hacer el cabra

Gracias a la potencia de PC, los juegos de carreras han dado un salto en calidad gráfica a la que no estábamos acostumbrados. Pero sin una buena programación, todos esos polígonos y texturas no dejarían de ser meros espectadores en un circo sin gracia, por eso nos alegra ver que hay compañías que se *curran* todos los aspectos: desde el juego, la idea, hasta los entornos y efectos físicos.

«Screamer 4x4» es una gozada visual que mejora todavía más cuando cogemos las riendas de los coches que se empeñan en subir rampas a todas luces imposibles y vemos que los amortiguadores están puestos en su sitio y que se comportan como lo harían los de verdad.

Esa es la gracia principal de «Screamer 4x4», que juega a ser simulador y arcade a partes iguales, además de mostrar variados modos de competición que aúpan hasta un puesto de privilegio a un título de obligada adquisición para los que han soñado alguna vez con correr como locos por el desierto de los Monegros...



Puntuación

Screamer 4x4	8.2 Notable alto
Sistema: PC	
Compañía:	Virgin
Precio:	Por confirmar.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Los gráficos y la física de los coches.
- La vista interior marea un poco.

DIF SON GRA JUG





007 Racing

Cochazos de armas tomar

El señor Bond, James Bond, vuelve con un juego original, que se aparta de los sangrientos ejercicios de Nintendo 64 y, más recientemente, de PlayStation.

Aquí, el agente especial abandona la acción en primera persona y se sube a los mejores coches de sus películas para completar algunas misiones bastante complejas. Gráficamente no muestra nada nuevo aunque cumple sus papel a la perfección, dejando entrever cierta influencia «Driver». Las misiones son muy dispares y viajaremos de Europa a Asia o Estados Unidos en un *abrir y cerrar de ojos*.

Este «007 Racing» es, por lo menos, divertido, cosa de la que no pueden presumir muchos títulos de este especial que se quedan en los adornos y polígonos. ¡Estas Navidades, turrón de 007...!



Puntuación

007 Racing	7.5 Notable
Sistema: PSX	
Compañía:	Electronic Arts
Precio:	Por confirmar
Género: Velocidad	Traducción: Sí

- Entretenido y original a partes iguales.
- Poca libertad para avanzar de fase...

DIF SON GRA JUG



Dead or Alive 2

Juegos & Cía. *se moja* como ninguna y para muestra un botón: comparativa técnica del mejor juego de lucha para consolas de nueva generación. ¿«Dead or Alive 2»? o ¿«Dead or Alive 2»?

Ya lo decíamos cuando las primeras imágenes del nuevo proyecto de Team Ninja salieron a escena: «Dead or Alive 2» cuenta con un apartado técnico y visual de ensueño. Esos personajes modelados a la perfección, con unas curvas de impresión tanto a nivel poligonal como sensual siempre nos han maravillado. ¿Y a quién no, verdad? Pero antes de entrar en materia comentaremos un poco la historia de este juego de Tecmo...





El primer soporte en aparecer «Dead or Alive 2» fue Naomi, la versión arcade de Dreamcast. Medio planeta se ha *dejado los duros* en una recreativa que a fuerza de sensuales chicas y grandes golpes ha conseguido llegar al corazón de todos los que amamos el género de la lucha uno contra uno.

Evidentemente, la versión Dreamcast –supuestamente exclusiva– llegó al mercado y se han vendido *como churros* en Japón, Estados Unidos y, por supuesto, Europa. Un tiempo después apareció el *notición* de que Tecmo estaba reprogramando «Dead or Alive 2» para la nueva máquina de Sony y que contaría con nuevas opciones y escenarios... ¡qué ganas teníamos de verlo, madre!



¡Pues bien amigos! Con las dos versiones en las manos nos hemos dispuesto para destriparlas y descubrir cuál de ellas es mejor. Para ello, hemos distribuido esta comparativa en ocho apartados que creemos son los que más diferencias presentan entre sí.

Con esto, lo que queremos comparar también son las dos consolas, pero os podemos ir avanzando que PlayStation2 no es tan potente como la pintan.

Así que empecemos a calentar, porque el combate de nuestra vida empieza en Dreamcast y PlayStation2 y el principal ganador, sin duda, vamos a ser todos nosotros, ya que «Dead or Alive 2» es el título de lucha que todos alguna vez hemos ansiado tener. Hasta que Sega o Namco se decidan a sacar las continuaciones de «Virtua Fighter», «Tekken» o «Soul Calibur» tendremos que conformarnos con esto, que no es poco...

Nacho



Dreamcast | PS2

Técnicamente



La versión de Dreamcast es, a nivel técnico, impecable. Cuenta con un modelado perfecto de todos los objetos y personajes y no hay ralentización en ningún momento... ¡por mucho que le pongan!



«Dead or Alive 2» para PlayStation2 es exacto a la versión Dreamcast: ni más ni menos. Tecmo ha tenido su tiempo para mejorarla, pero a primera vista las dos no tienen diferencias muy apreciables.

Escenarios



Los escenarios de «Dead or Alive 2» en Dreamcast son auténticas obras de arte. Con diferentes niveles y múltiples detalles que hacen de cada *round* una auténtica batalla de estrategia.



Para no variar, «Dead or Alive 2» en PlayStation2 cuenta con los mismos geniales escenarios que Dreamcast, pero Tecmo ha decidido incluir algunos más que, dicho sea de paso, son realmente buenos.

Control

Aún siendo un mando con un diseño fantástico, hemos notado una mejor respuesta a lo que queríamos hacer con el control pad de PlayStation2. Este problema se puede evitar si tenemos entre nuestras pertenencias un *Arcade Stick* con el que sentiremos las mismas vibraciones que en la recreativa. ¡Bruuummm!



No somos muy partidarios del control pad de PlayStation ni de PS2 a la hora de usarlo con un juego de lucha, pero hay que reconocer que nos hemos adaptado a la perfección en cuanto hemos cargado «Dead or Alive 2» en la consola. Sensiblemente mejor.



Idioma



En Dreamcast todos los diálogos –tanto escritos como hablados– están en inglés. Sabemos que no es muy necesario para divertirnos, pero hubiera sido todo un detalle verlo todo y entenderlo.

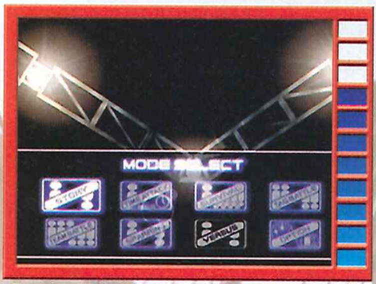


En PlayStation2 podremos entender todo lo que dicen estas preciosas chicas y esos arrogantes *musculitos*. Pero «Dead or Alive 2» en PS2 va más allá ya que el famoso *Fight!*, que está traducido a nuestro idioma... ¡bien!

S. DOA2 DEAD OR ALIVE 2

Dreamcast — PS2

Modos de juego



«Dead or Alive 2» tiene los modos de juego justos para divertir. Para un sólo luchador, el modo *Story* o *Tag Battle* es lo mejor, y a la hora de picarse, nada mejor que un modo *versus* para aliviar el picor...



Tecmo en PlayStation2 ha incluido nuevos modos de juego que, aunque no se pueden considerar como tal, hacen más completo el conjunto total del título. ¿O acaso no mola disfrutar de un modo película?

Movimientos



Suaves, bonitos, bien realizados y sobre todo espectaculares. Los movimientos y combinaciones «Dead or Alive 2» para la consola de Sega son muy simples aunque complejos de realizar con el control pad.



Exactos a los de Dreamcast y, si no lo creéis, fijaros en las pantallitas. Por mucho que hemos intentando tratar de engañar al juego no lo hemos conseguido... ;)

Tiempos de carga



Sabemos que Dreamcast, aún siendo una consola rápida, necesita cargar mucha información, sobre todo cuando entramos en el modo para varios jugadores. Pero la espera no pasa de los cinco segundos...



Nos da en la nariz que PS2 es una consola bastante lenta a la hora de cargar los juegos. Por eso con «Dead or Alive 2» la espera es sensiblemente superior a la de Dreamcast.

Cuatro jugadores

No podemos más que agradecer a Sega la GRANDÍSIMA idea de incluir cuatro puertos de control directamente en la consola. Con esto, no tendremos que dejarnos *los duros* en un Multitap para disfrutar como niños en el modo *Tag*.



El multitap de PlayStation2 tiene un diseño precioso y realiza su función a la perfección, pero son *7.000 pelas del ala*. Nos cuesta entender porqué Sony no ha decidido incluir en PS2 otros dos puertos más para enchufar los Dual Shock 2. Así que para poder luchar en el modo *Tag* debemos gastarnos *las perras*...





Detalles: la *intro*



Dreamcast

Exacta a la recreativa y con una calidad de impresión. Aquí veremos a todos los personajes hablando y pegándose con alegría...



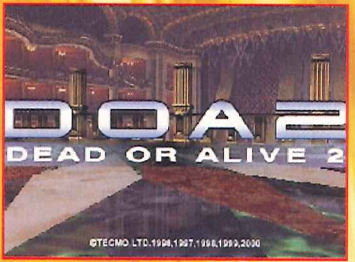
PS2

Tiene imágenes de la edición Dreamcast pero es mucho más completa ya que tiene nuevas animaciones más espectaculares.

Detalles: la primera diferencia



El logo original de la primera y segunda parte está presente en la versión Dreamcast. Cuando lo vimos no había nada extraño...



... sin embargo, en la versión PS2 Tecmo ha decidido rediseñar el logo para la ocasión... ¿será porque en USA se llama «Dead or Alive 2 Hardcore»?

Valoración final

Bueno, con todos los puntos bien *mascaditos* tenemos que dar como ganador a la versión de PS2. Principalmente porque la consola de Sony se lleva todo lo bueno que tiene la edición de Dreamcast pero añade nuevos modos de juego, escenarios y encima está en castellano. No creemos que las diferencias a nivel técnico sean abismales, PS2 incluye algún efecto de luz más y alguna que otra *chorradita* como el efecto de *blur* en la fase del jefe final, pero las dos muestran un nivel técnico y de diversión que raya en los perfecto.

Así que si somos los afortunados poseedores de una Dreamcast y una PS2 recomendamos comprar la versión de la segunda. Sencillamente porque «Dead or Alive 2» ha visto la luz algunos meses después, lo que ha dado tiempo a sus programadores a incluir sensibles mejoras frente a la versión Dreamcast. Eso sí, PS2 cuesta 45.000 *pelas* más que la máquina de Sega...

Trucos

Aprende a robar

Hola. ¿Qué tal? Soy Pablo y os escribía para pediros trucos para el «Grand Theft Auto 2». Gracias.

Pablo Castro (Palencia)

Hola Pablo. Ahí van unos cuantos códigos que te van a valer mucho. Utiliza como nombre estos códigos y conseguirás estos resultados:



- Seleccionar nivel: ITSALLUP.
- Energía ilimitada: LIVELONG.
- Todas las armas: NAVARONE.
- 10 millones de puntos: BIGSCORE.
- Sin policías: LOSEFEDS.
- Más dinero: MUCHCASH.

Un chico polifacético

Hola amigos de Juegos & Cía., soy Víctor y quería pedir trucos para el «Seven Kingdoms» de PC y el «Evolution» de Dreamcast. Gracias amigos.

Víctor Moreno (Castellón)

Hola Victor. Para que estos trucos de «Seven Kingdoms» te funcionen debes, durante el juego, introducir en el cuadro de diálogo !!!@@@###. Verás que ha salido otra donde debes introducir:

- Para construcciones más rápidas: Z.
- Rey inmortal: U.
- Tecnología avanzada y todos los dioses del mundo mundial: T.

Para «Evolution» esto es lo que tenemos: En la pantalla de selección de personaje presiona X y los vestirás con trajes alternativos. Curioso, curioso...

Un *Trekkie* con problemas

Queridos amigos. Hace poco tiempo he adquirido el juego para PC «Star Trek: Hidden Evil» y me resulta imposible pasar del nivel 07. ¿Podríais decirme algún truco para conseguirlo?

Miguel Angel García (Madrid)

Hola. Para que estos códigos te funcionen mientras juegas, introdúcelos en el cuadro de diálogo del juego:

- SCOTY: te dará todas las llaves.
- KIRK: modo Dios.
- SPOCK: pasar de nivel.

Latigazos sin rumbo conocido

Hola, me llamo David, tengo 13 años y el juego «Indiana Jones y la Máquina Infernal» pero me he quedado atascado en la fase del río Tian Shan después de colocar los cuatro vientos ¿Podéis ayudarme? Gracias.

David Navarro (Madrid)

Hola David. La solución es sencilla: vete a la derecha y llegarás a una cabaña protegida por dos guardias. Tras deshacerte de ellos, en los armarios de la cabaña encontrarás un botiquín y un montón de *kits* de reparación de balsas, de los cuales sólo podrás llevar tres, aunque ya sabrás donde volver si necesitas más. Sigue hasta el final del camino y volverás a encontrarte con el río y a tu derecha habrá un extraño pozo.

Vuelve a usar la balsa en el río y comienza un *rafting*, que esta vez será más peligroso, tras pasar varios rápidos y túneles llegarás a un remanso desde donde verás un tronco de árbol hueco. Allí encontrarás la primera vela. Justamente detrás se encuentra el sexto tesoro...



Pequeñas preguntitas

Hola chicos de Juegos & Cía., soy Marta Laperal y necesito que me ayudéis en el juego «Little Big Adventure 2». Ya he reunido y puesto en su sitio las cuatro piezas de la profecía de *Dark Monk*, ha aparecido su estatua y he entrado en ella... pero no sé qué hay que hacer a continuación.

Marta Laperal (Granada)

Hola Marta. Después debes volver a Twinsun a parar la luna que está a punto de impactar con el planeta. Solo le falta un trozo de llave.

El emperador ha dejado una llave con la que conseguirás abrir un cofre, la espada te permitirá enfrentarte a la guardia imperial que allí te espera.

Sin limitaciones en OUTCAST

Hola amigos, me he comprado el juego de PC «Outcast» y necesito que me echéis una mano. Gracias.

Alberto Aguilera (Huelva)

Hola Alberto ¿dónde quieres la mano? –es broma–. Ahí van tus trucos:

Mientras juegas teclea la palabra HOKKUSPOKKUS rápidamente, luego pulsa F12 e introduce cualquiera de estos códigos:



- TRACKER: radar activado.
- ARSENAL: todas las armas.
- AMMO_FLOW: munición infinita.
- DYNAMIT: dinamita.
- KILL_SOLDIERS: matar a todos los enemigos del nivel actual.
- IAMINVISIBLE: invisibilidad.
- FLY: modo volar activo/inactivo.
- BENNY: horizontes off.
- POW (número): energía.
- POINTS: muestra los puntos.
- QUIT: salir del juego.

Trampas en el bosque

Hola amigos, quiero trucos para el «Blair Witch Project 2». Gracias.

Rubén Navarro (Asturias)

Hola Rubén, aquí tienes esos trucos:

Mientras juegas pulsa F10 y teclea uno de los siguientes códigos:

- moreammo: más munición.
- goremode: modo gore.
- godgames: modo Dios.
- winblows: todas las armas.
- skeletonkey: llave esqueleto.

Problemas en el espacio

Hola colegas, me gustaría que me diérais trucos para el «Tachyon» de PC. Gracias.

Carlos Fernández (Cádiz)



Hola Carlos, sin más rodeos te doy los trucos:

- Pulsa la tecla siete del teclado numérico y a continuación:
- IM A CHEATER: códigos activados.
- ONE MILLION DOLLARS: sumas 5.000 créditos a tu cuenta.
- QUICKENING: modo Dios.
- COME GET SOME: toda la munición.
- DILITHIUM: toda la energía.
- THERE IS NO SPOON: vuelve a la base para ganar.
- BOOM STICK: todos los objetos del programa disponibles.
- RAGTAG: todas las naves disponibles.

Piratas sin parche

Hola a todos. Tengo el «Morpheus» y el «Monkey Island 2 LeChuck Revenge» para PC y necesito ayuda. En el primero, cuando estoy dentro del sueño de *Belle Swan* tengo que colocar varios tapices para que cuenten la historia. ¡Bien! Pues no hay manera. Me gustaría saber qué orden tinen que llevar.

En «Monkey Island 2 LeChuck Revenge» Guybrush está en la fortaleza de LeChuck y tiene que empujar varios muros en los túneles del fondo para encontrar una puerta llena de cerrojos. Y debe hacerlo siguiendo los versos de la canción que sus padres le cantaron en su extraño sueño –cuando cae del remo roto en el árbol–.

No consigo encontrar dicha puerta pues por mucho que sigo los versos de la canción siempre acabo en el mismo lugar. ¡En los túneles! ¿Podéis ayudarme? Estoy realmente desesperada. ¡Muchas gracias!

Ana Mª Ruiz (Palma de Mallorca)

Hola Ana Mª, En el «Morpheus» el truco está en fijarse en los diseños. El primer tapiz tiene un muro morado en la esquina superior derecha. Encuentra el tapiz siguiente buscando un objeto morado en la esquina superior izquierda y, así, sucesivamente.

Respecto al «Monkey Island 2 LeChuck Revenge» es cuestión de hacer una lista de las partes mencionadas –sin repetirlas: de la mano a la cabeza, de la cabeza a la cadera es mano, cabeza, cadera...–, y agruparlas de tres en tres: de esta forma encontrarás la solución

¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

Trucos & Cía.

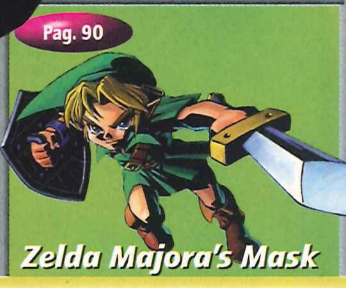
Sumario





Guía completa paso a paso

¿Lara ha muerto?



Pag. 90

Zelda Majora's Mask

La máscara del mal



Pag. 91

X-Men Mutant Academy

¡Dos mutantes para hoy!



Dead or Alive 2

Pag. 93

¿Pero no terminó el verano



Pag. 94

Tonic Trouble

El aprendiz de Rayman

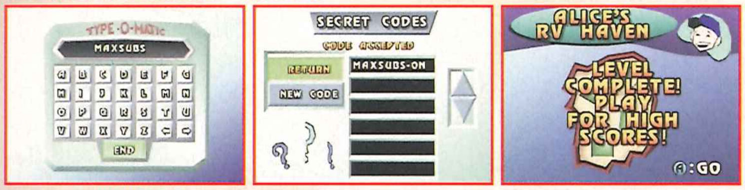


Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

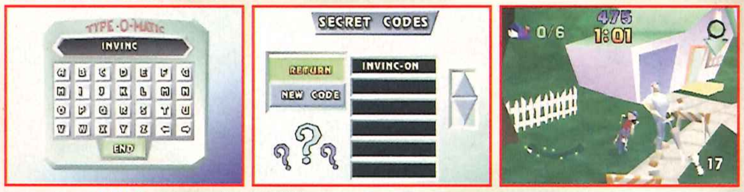
Paper Boy 64

Seleccionar nivel



Introduce **MAXSUBS** para seleccionar el nivel.

Invencibilidad



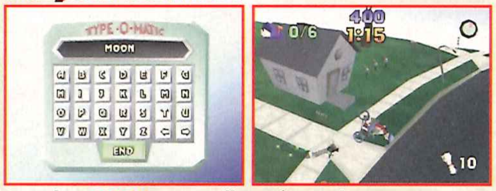
Introduce **INVIC** para ser invencible.

Papel ilimitado



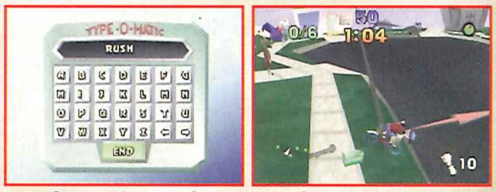
Introduce **NOBUNDLE** para tener periódicos ilimitados.

Super saltos



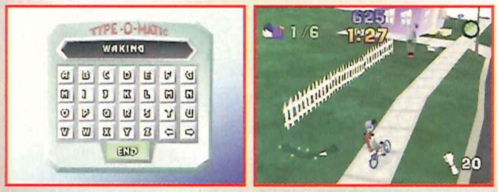
Introduce **MOON** para realizar súper saltos.

Turbo



Introduce **RUSH** para jugar con turbo.

Modo lento



Introduce **WAKING** para jugar en el modo lento.

Obstáculos invisibles



Introduce **JUMBLE** para invisibilidad de obstáculos.

Buenos tiros



Introduce **SIDES** para hacer tiros de 90°.

Zelda: Majora´s Mask



Canción del doble tiempo



Coge tu flauta y toca: **C-Derecha, C-Derecha, A, A, C-Abajo, C-Abajo,** y el tiempo saltará 12 horas hacia delante.

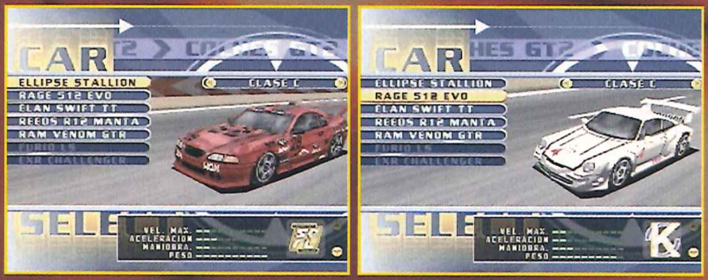
Canción del tiempo invertido



Toca: **C-Abajo, A, C-Derecha, C-Abajo, A, C-Derecha,** y el tiempo discurrirá a la mitad de velocidad. ¡Qué bien!

World Driver Championship

Cambiar de color todos los coches



Pulsa **Z** en la pantalla de selección de coches y observa como cambian de color.



Coches de color rosa



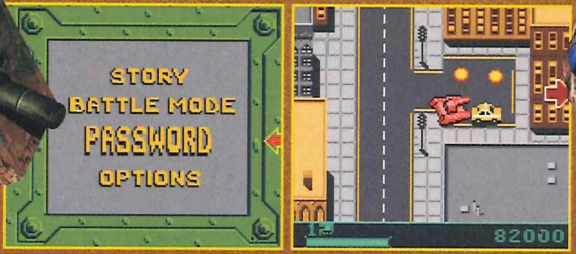
Introduce como nombre **IGN64** y tu vehículo pasa a ser de color rosa.



Battletanx



Nivel 3



Ve a la opción *password* e introduce la siguiente combinación: tanque verde, tanque rojo, tanque azul, V y S. Con esto ya puedes pasar directamente al nivel 3.

X-Men: Mutant Academy



Jugar con Apocalypse



En la pantalla del título presiona: Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B y A. Ahora puedes seleccionar *Apocalypse*.

San Francisco Rush 2049

Activar trucos



Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *Password*.

Nivel 2



MADTOWN

Nivel 3



FATCITY

Nivel 4



SFRISCO

Nivel 5



GASWRKZ

Nivel 6



SKYWAYZ

Nivel 7



INDSTRL

Nivel 8



NEOCHGO

Nivel 9



RIPTIDE

Gex 3: Deep Pocket Gecko

Nivel MR. TV



Introduce la contraseña 4BFBBBM329BBBBBBBB y tienes vía libre para jugar en la fase Mr. Tv.

Bust-a-Move Millenium

Seleccionar nivel



En la pantalla donde pone *Press Start* pulsa B, Izquierda, Derecha y B. Si has tecleado correctamente aparecerá un bicho amarillo en la parte inferior izquierda.

Medal of Honor Underground

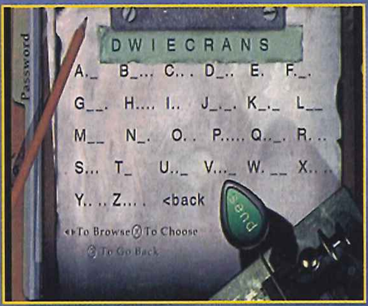


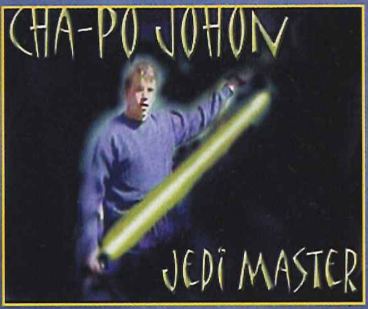
Activar trucos



Introduce los siguientes códigos en la pantalla de *password* que encontrarás dentro del menú de opciones.

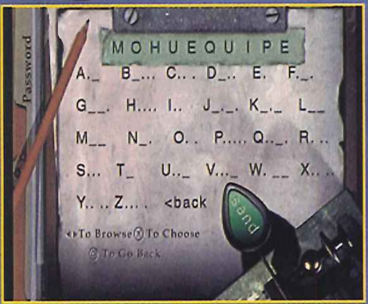
Dreamworks

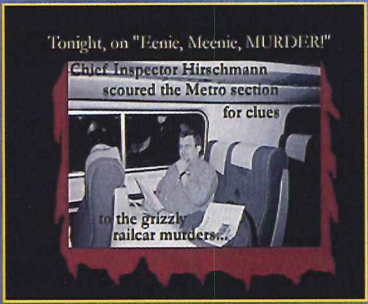




Si deseas ver imágenes de Dreamworks sólo tienes que meter el código **DWIECRANS**.

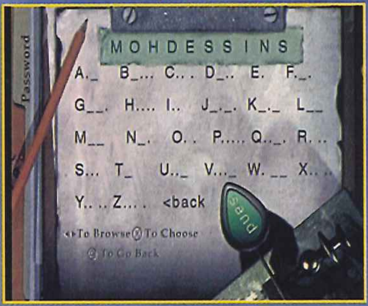
Programadores





Si quieres saber algo más sobre los programadores, introduce el código **MOHUEQUIPE**.

Bocetos y dibujos





Para disfrutar de los bocetos y dibujos, introduce el código **MOHDESSINS**.

Dave Mirra PRO BMX

Amish Boy



Dirígete a la pantalla de selección de corredores del modo *Pro Quest* y pulsa: **Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba** y **Círculo**.

Todas las bicicletas

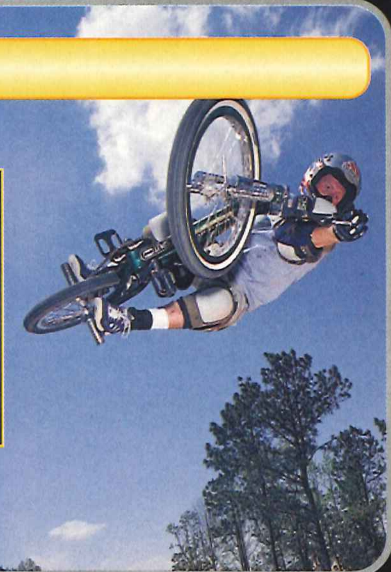


Dirígete a la pantalla de selección de bicicletas del modo *Pro Quest* y pulsa: **Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha** y **Círculo**.

Niveles y estilos



Dirígete a la pantalla de selección de estilo del modo *Pro Quest* y pulsa: **Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba** e **Izquierda**.





Vandal Hearts II

Modo imposible





Cuando aparezca la pantalla *Press Start* pulsa: **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1** y **R1** en el mando del segundo puerto y notarás que el nivel de dificultad es mucho más alto.

Magical Drop 3

Dos personajes extra





Comienza un nuevo juego, y cuando vayas a pasar a la pantalla de selección de personaje, pulsa rápidamente el botón **Triángulo**. Podrás contar, entonces, con dos nuevos personajes.

Bust a Move 4

Todos los personajes







En la pantalla con el rótulo *Press Start* pulsa la siguiente secuencia y podrás elegir el personaje que más te guste: Derecha, Derecha, X, Izquierda e Izquierda.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Activar trucos



Introduce estos códigos en la pantalla de selección de personaje.

Delgado



Presiona Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, R y L.

Gordo



Presiona Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, R, R y L.

Blanco y negro

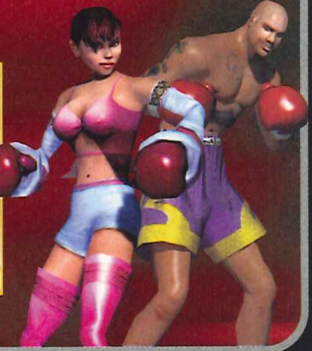


Presiona Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, R, R y L.

Puños grandes

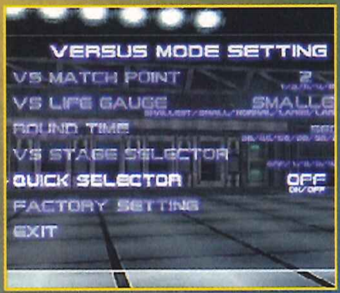


Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, R y L.



Dead or Alive 2

Vista previa del personaje en 3D



Para ver el personaje en 3D, entra en el menú de opciones del *modo VS* y desactiva la opción Quick Selector.

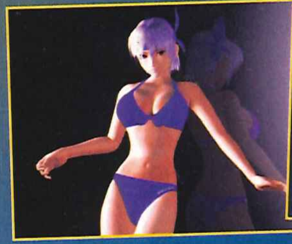


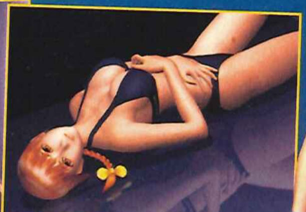


Cuando elijas un luchador lo podrás ver en unas maravillosas 3D.

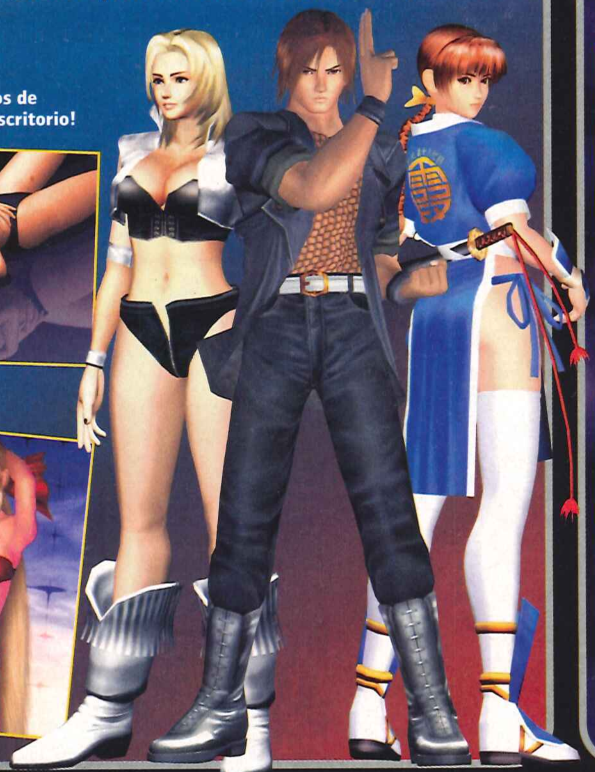
Los posters

Introduce el GD-ROM en tu lector de PC y podrás ver fotos de todos los componentes del juego... ¡ponlas de fondo de escritorio!









WWF Royal Rumble

Trajes alternativos



Mantén presionado el botón Start y pulsa A en la pantalla de selección de personaje.



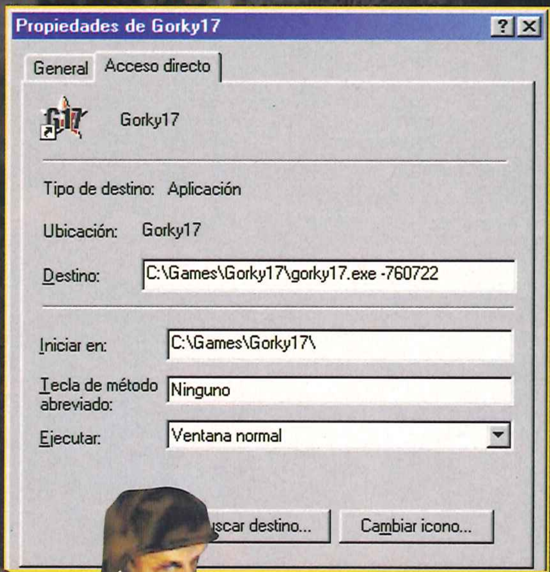
Una ayudita



Para conseguir que tu compañero te eche una mano, presiona A y B consecutivamente.

Gorky 17

Invencibilidad





Crea un acceso directo al escritorio. Para ello pulsa el botón derecho del ratón y añade el parámetro **–760722** a la línea de comandos.



Ahora, cuando pelees con algún bicho presiona la tecla **Q**. La victoria será tuya automáticamente. ¡Algún día todas las guerras serán así! Sobre la pantalla de un ordenador queremos decir y sin más bajas que los bocatas...

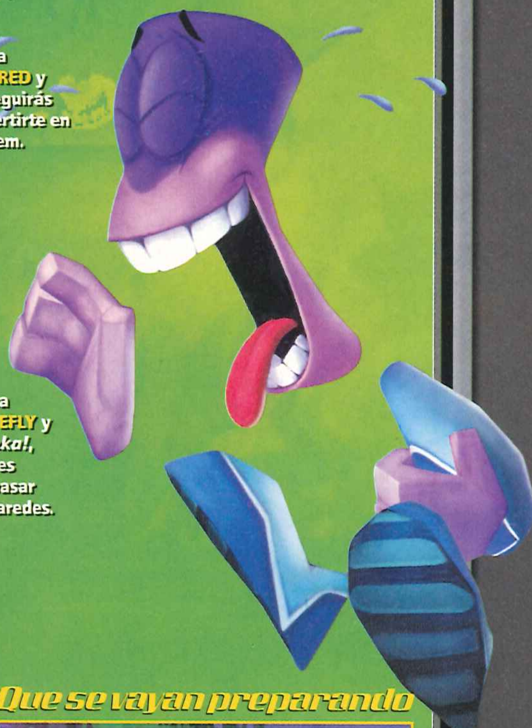
Tonic Trouble

Para que estos trucos funcionen debes teclearlos rápidamente durante el juego.

Super Ed



Teclea **SUPERED** y conseguirás convertirte en un ídem.



Soy un fantasma



Teclea **MODEFLY** y *¡eureka!*, puedes traspasar las paredes.

Tómate un respiro



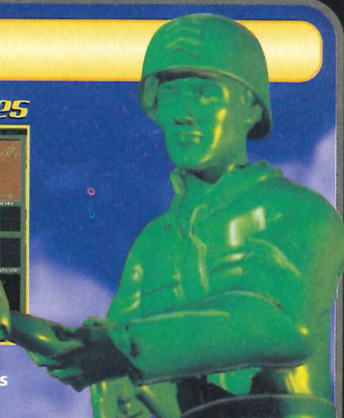
Teclea **FULLLIFE** si quieres ver emocionado cómo la barra de vida se rellena automáticamente.

Que se vayan preparando

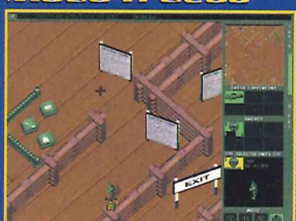


Teclea **ALLPOWER** para conseguir todos los poderes. ¡Absolutamente todos!

Army Men: Toys in Space



Modo Trucos



Durante el juego presiona la barra de retroceso y escribe: **!throw me a frickin bone here**. El modo trucos queda activado.

Invencible



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!captain scarlet**. ¡Y que vayan viniendo todos los que quieran!

3 Astronautas



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!scotty**.

Enemigos Zombies



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!halloween**. Los enemigos se convierten en *zombies*. ¡Ya sabes dales truco o trato!

Gana el escenario



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!cut to the chase**.

Botiquín ilimitado



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!florence**. ¡A mí la malaria!

10 Explosivos



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!haunt haunt haunt**!

30 minas



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!sprinkles**.

Lanzallamas ilimitado



Pulsa la barra de retroceso y teclea: **!patty melt**.

Armaduras

Si estás harto de que te maten una y otra vez y de que tu sangre fluya por toda la red, paciencia, sólo tienes que leer estas líneas y darte cuenta de lo que tienes entre manos. Lo demás es fácil: aniquila sin piedad a *todo engendro con patas...*

Red Armor



La armadura roja es la más potente de todas. Incrementa tu armadura de 100 a 200 puntos como máximo. Su efecto tiene una duración limitada y desaparece a una media de un punto por segundo.

Yellow Armor



La armadura amarilla, al igual que pasa con la roja, incrementa tu escudo pero ésta lo hace desde 50 hasta un máximo de 200 puntos. Al igual que la anterior su efecto desaparece a razón de un punto por segundo.

Armor Shard



Esta otra armadura incrementa tu escudo de 5 en 5 puntos. Las encuentras con bastante frecuencia, incluso varias juntas, lo que es de agradecer. Al igual que las anteriores tiene una duración limitada.



Vidas

Megahealth



La burbuja azul con la M te *alegra el cuerpo* con una inyección de 100 a 200 puntos de vida. El ritmo de desaparición es de un punto por segundo.

Goldhealth



Búscalos *como un poseso* cuando te veas necesitado de salud. No es que sea para *tirar cohetes y batir palmas* pero este *item* aumenta tu salud en 5 puntos.

Yellowhealth



Tienen el mismo efecto que los dos anteriores *item* con la diferencia de que éste, para tu regocijo, incrementa la vida con 25 puntos *del vellón.*

Greenhealth



Esto otro *item* aumenta tu salud en 5 cinco puntos. Pero si tu vida está al máximo en ese momento, irremediablemente comienzas a perder puntos hasta retroceder a 100.

Armas

Rail Gun



Para manejar este arma vas a necesitar de pulso y mucha precisión a la hora de apuntar. Pero una vez fijes tu objetivo prepárate para decirle adiós con el *corazón partío.*

Lightning Gun



Una vieja conocida de la primera parte de *Quake.* Fulmina a tus enemigos con electricidad pura. Si tu puntería es buena, los enemigos te van a durar menos que *el aire de un globo pinchao.*

BFG



Este es el arma por excelencia. Sus grandes globos de color verde arrasan todo aquello que se cruza en su peligrosos camino. Es, indudablemente, el artefacto más poderoso del juego.

Plasma Gun



Es una nueva arma de medio y largo alcance. Con ella puedes disparar rayos con un elevado índice de radiactividad. Velocidad de disparo alta.

The Gauntlet



El guante es el único arma que tienes cuando te quedas sin munición. Huelga decir que es para las distancias cortas, muy cortas, *Discotequeramente* cortas. No puede decirse que vaya a hacer de tí un auténtico *killer* de «Quake III Arena»...

Grenade Launcher



Ideal para arrojar granadas desde los niveles superiores. Eso sí, cuidado con la onda expansiva. Cualquier grupo de enemigos se convierte en muy vulnerable ante este arma, ya que puedes acabar con un gran número de ellos con un solo disparo.

Rocket Launcher



Rocket Launcher es una de las armas de medio-largo alcance más populares entre los jugadores. Se requiere una especial habilidad a la hora de apuntar a los enemigos, pero si les das de lleno, luto seguro.

Machine Gun



Ametralladora de cinco cañones que escupe fuego sin cesar. Es tu arma por defecto y aunque es más destructiva que el guante, todavía puedes encontrar mejor artillería. De hecho búscala o estás perdido muchacho.

Shot Gun



Escopeta recortada que utiliza cartuchos como munición. Es el arma más efectiva para realizar disparos a corta distancia. No es necesario que des de lleno a tu enemigo, los perdigones, que salen en toda direcciones, pueden acabar igualmente con el pichón.

Otros items

Personal Teleporter



Este aparato teletransporta a tu augusta persona al azar a otros lugares del nivel. Eso incluye también algunos lugares poco recomendables.

Medkit



Con este *pack*, recargas de manera inmediata tu salud para alivio de tu maltrecho cuerpo. Efecto parecido al de un *colacao* a media tarde.

Jump Pads



Saltando sobre almohadillas como ésta, consigues subir al nivel superior con la ley del mínimo esfuerzo y menos pensamiento.

Acceleration Pads



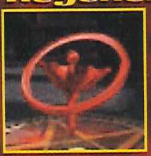
Con esta otra clase de almohadillas, notas cómo aumenta tu rápidamente tu velocidad. Eso sí, so pena de salirte del mapa por una cabeza.

Quad Damage



Si tienes la suerte de encontrar uno de estos, la potencia de tus armas se triplicará para que puedas dejar de lado todos los problemas...

Regeneration



Si consigues uno de estos *item*, tu nivel de vida vuelve al máximo. Su efecto dura un tiempo cada vez que logras herir a alguno de tus enemigos.

Haste



Duplica la velocidad de disparo de todas tus armas. Una auténtica bendición para situaciones desesperadas o acorralamientos repentinos.

Flight



Te da la facultad de moverte por el mapa con una simple presión de la tecla de salto. Atento al efecto muelle: toda una salvaje experiencia.

Invisibility



Adivina qué habilidad especial adquieres con este *item.* Pues sí, muy listo, te conviertes en invisible, incluso transparente como un vampiro.

Battle Suit



Aparte de protegerte de la lava, impide que te ahogues e incluso te hace inmune a algunas armas. Pero no saltes a un precipicio de alegría, no eres inmortal.

TOMB RAIDER CHRONICL



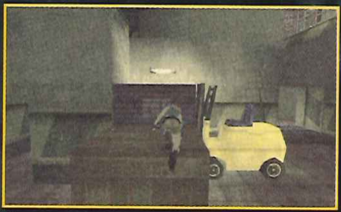
Lara Croft ha desaparecido en algún lugar de Egipto y se le da por muerta. Sus allegados más cercanos, reunidos para el funeral en la propiedad Croft, rememoran al detalle los pasos que la llevaron a salir triunfante de sus hazañas secretas.

Almacenes/Área de entrenamiento

Comienzas el juego con dos pistolas, munición ilimitada, unos prismáticos, tres bengalas, un *medipack* pequeño, otro grande y la piedra de mercurio.



Entra por la puerta que tienes a tu izquierda, es la puerta trasera de la ópera, además de la entrada al área de entrenamiento. En este lugar Lara te explica cómo realizar algunos movimientos básicos. Aunque hayas jugado antes con «Tomb Raider», resulta de gran utilidad realizar el entrenamiento para aprender nuevos movimientos y recoger los *item* que en este escenario puedes encontrar.



El primero de los movimientos que Lara te enseña es cómo subir a un cajón de madera. A continuación, debes subir al siguiente bloque, y así hasta llegar a lo mas alto. Lo siguiente, saltar desde el borde del bloque hasta la plataforma de metal que hay al otro lado.



Si continúas por la puerta que te encuentras de frente llegas a la próxima prueba. Se trata de un salto más largo que Lara te muestra cómo hacer. Ya en el otro lado, de un salto agárrate al borde de la columna metálica que hay a tu izquierda. Encuentras un *medipack*.



De aquí salta a la estructura metálica que tienes enfrente, donde puedes recoger unas bengalas. Avanza hasta que llegues a la pared, donde puedes recoger un *medipack* grande. Salta de nuevo a la columna de metal y de ahí al suelo.



Prosigue por el pasillo que se abre. De nuevo te enfrentas a un salto, pero esta vez muchísimo mas largo que el anterior.



Tienes que saltar y agarrarte al borde para luego subir.



Continúa y la siguiente habilidad que aprendes es un salto mortal lateral. Una vez llegas al otro lado, atraviesa la puerta y sigue hasta la próxima habitación.



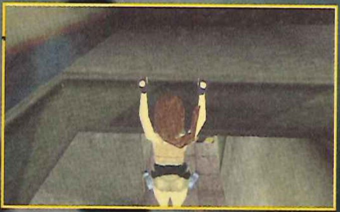
En esta ocasión, Lara te enseña a balancearte colgado de una escalera como si fueras un mono de feria.



Al llegar al otro lado, tan solo tienes que aprender a trepar por la pared. Además Lara te enseña a cambiar de dirección en las esquinas para que no te caigas al vacío tenebroso.



A continuación, y después de girar a la derecha en la columna, debes entrar por el hueco que hay abierto en la pared. Para entrar por ahí tienes que ir agachado... ¡cuidado con la cabeza!



Cuando llegues al otro lado, gira y utiliza la tecla acción para descolgarte.



Una vez en el suelo avanza por el pasillo y ve hacia la manivela. Acciónala y la puerta se abrirá.

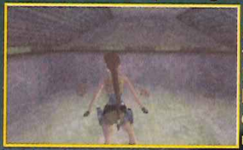


Baja las escaleras, avanza hacia el final de la sala y luego gira a la izquierda.



Trepa por los bloques. En lo alto te encuentras con una piscina donde practicar natación.

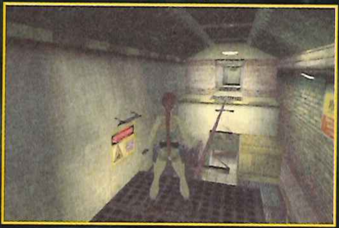
En este punto Lara te imparte un cursillo de natación de varios estilos, formas y colores que os gustarán.



Nada y bucea a través de los pasillos hasta que encuentres una habitación. En ella puedes recoger unos cuantos objetos de utilidad.



Cuando llegas al final, de nuevo, Lara te explica cómo salir del agua.



Avanza por la puerta de la izquierda. Te encuentras con que la única manera de pasar al otro lado es caminar por una cuerda como un equilibrista.



Continúa hasta el final del pasillo y acciona la palanca que se encuentra allí. Se abre una puerta. Al entrar sientes que el lugar te resulta familiar.



Es el mismo en el que empezaste. Sal de esta zona por la puerta de la derecha.



De nuevo en las calles



Recorre la calle en la que comienza el nivel. Llega un momento en que parece que está cortada.



Ves un lugar donde hay un balcón de color naranja con columnas blancas, y en el suelo un recuadro más oscuro donde más tarde has de regresar.



También encuentras en este lugar una reja cerrada, detrás de una enredadera, que más tarde se abrirá.



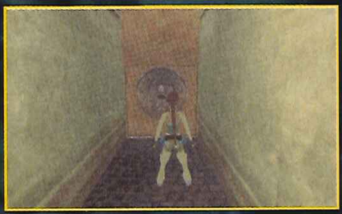
Regresa de nuevo a la calle principal y adéntrate por un callejón a la izquierda. Tienes que estar muy atento pues al entrar en esta calle te encuentras con un doberman que te ataca.



En esta plaza descubres una puerta cerrada, con la correspondiente cerradura al lado. Debes recordar este lugar porque más tarde has de volver.



Ahora ve por el callejón que se abre junto al edifico con el toldo blanco y rojo. Apunta muy bien por dónde vas.



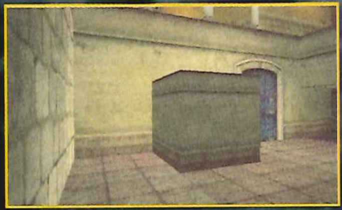
En este callejón, gira a la izquierda y te encuentras un tablero con una cara tallada en la superficie.



Tienes que introducir la mano para accionar el mecanismo que abre la puerta que antes encontraste cerrada. Dirígete a ella y repite la operación de introducir la mano en la cara tallada.



Esta vez debes estar preparado para acabar con la plaga de murciélagos que salen de todos lados con intención de atacarte. Su daño es mínimo.



Al accionar el mecanismo, aparece un bloque en el lugar donde anteriormente vimos un cuadrado oscuro en el suelo. Súbete al bloque y de ahí al balcón.



Gírate y mira hacia la plaza. En el lado izquierdo de ésta ves un bloque al que saltar. Puedes recoger un *medipack* pequeño.



Regresa de nuevo al balcón y prosigue tu avance por la única puerta que hay. A pesar de que parece difícil, será mejor que aprendas muy bien a manejarte con los movimientos de nuestra Larita Croft.



Sube por la rampa hasta que llegues a un salita con unos sillones de color rojo. Vete por la puerta de la izquierda.



Sales a otra especie de balcón con vistas a la plaza de la fuente. Continúa de frente hasta llegar a un pasillo de paredes color melocotón y molduras blancas. En este lugar también te encuentras con una ventana de cristal.



Baja al suelo y dispara a la ventana. Primero recoge una caja de munición y luego accede a un patio en el que ves ropa tendida. Ten sumo cuidado al bajar al suelo pues vas a ser atacado por un feroz doberman.



En este patio, hay unas escaleras. Sube por ellas sin dudarlo.



Vas a parar a otro pasillo en el que de nuevo encuentras dos ventanas de cristal. Rómpelas. Detrás de una de ellas descubres un *medipack* pequeño, mientras que tras la otra se encuentra el edifico vecino.



Antes de entrar por esta ventana, debes bajar de nuevo las escaleras y regresar a la plaza. Ahora dirígete hacia la doble puerta azul.



Abre la pueta. Otro doberman te ataca por sorpresa. En el interior de esta sala puedes hacerte con un *medipak* grande y munición.



Regresa de nuevo a la plaza y toma el mismo camino por donde apareció el primer perro. Dirígete a la puerta ancha junto a las escaleras.



Al fondo encuentras una manivela. Al accionarla, se abre una de las rejas que dan acceso a la plaza de la fuente. Vuelve de nuevo a la plaza donde está la ropa tendida y sube por las escaleras hasta el lugar donde están las dos ventanas.



Esta vez asómate por la segunda ventana y desde ahí salta al edificio contiguo. Ya en el edificio vecino, toma la puerta de la izquierda.



En lo más alto de la rampa, está la llave dorada. Regresa de nuevo a la plaza de la fuente y acaba en primer lugar con el perro que sale a tu encuentro.



A continuación, utiliza la llave dorada en la puerta que anteriormente encontramos cerrada. ¡Por arte de magia la cosa se abre solita!

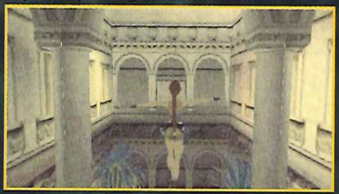
En el jardín



Entra con cuidado en las dependencias del jardín pues Larson te dispara desde arriba. Devuélvele los disparos y saldrá huyendo. Bajo los arcos hay un *medipack* pequeño, recógelo y entra por la puerta que encuentras allí.



Siguiendo por la rampa hacia abajo llegas al final del pasillo y encuentras la llave del jardín. Es una especie de estrella. Sube por la rampa hasta llegar al final. Larson te aguarda de nuevo allí, disparándote desde el lado contrario del patio. Abre fuego contra él y saldrá huyendo por segunda vez.



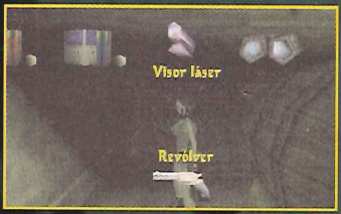
Ahora debes cruzar el patio haciendo equilibrios sobre la cuerda que hay tendida de lado a lado. Baja al nivel inferior y utiliza el interruptor para abrir otra de las puertas que dan a la plaza de la fuente. Con la primera llave del jardín en tu poder, busca la segunda llave. Para ello vuelve de nuevo a la plaza de la fuente por la puerta que se ha abierto.



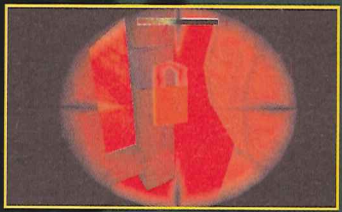
Avanza por la calle que corre junto a la puerta que abriste con la llave dorada. Al final del pasillo ve hacia la izquierda. Ves una puerta de madera, cerrada, y al otro lado un pasadizo con escaleras. Sube y al final de éstas encuentras munición. Gírate y descubres otra rampa y al final de ésta una puerta.



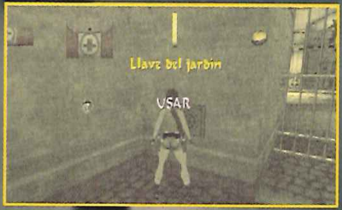
Ábrela y en su interior encuentras una sala pequeña con barriles.



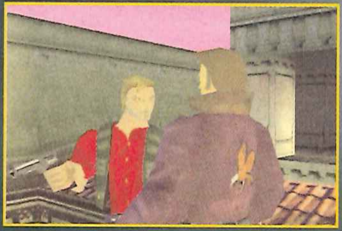
Aquí se halla el visor láser que puedes combinar con el revólver
Al otro lado de la sala hay una puerta cerrada con un candado.



Utiliza el revólver con el visor láser para reventar el candado.
Al abrir la puerta consigues la segunda llave del jardín. Un enjambres de ratas se lanza hacia ti. El daño que te inflingen es mínimo, pero aún así, sal lo mas rápido que puedas de allí.



Con las dos llaves en tu poder regresa al jardín y colócalas en su lugar.
Ves una secuencia en la que Lara se acerca a una puerta con tres gárgolas.



O como Larson y Pierre intentan acabar con la vida de Lara.



Entra por la puerta que hay a la izquierda de la puerta de las gárgolas



Una secuencia te muestra una vista panorámica de un templo.

El templo de la campana



Una vez en la explanada del templo, compruebas que según avanzas hacia la puerta, Lara te da una pista sobre lo que debes hacer. Sube hacia la puerta del templo, colócate frente a la campana y fíjate en que a la izquierda no hay ninguna puerta.



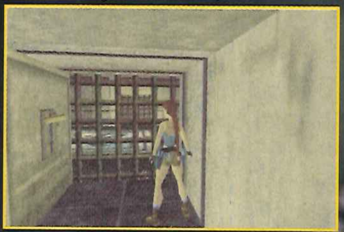
Dispara a la campana con el revólver.
Al hacerlo observas que a la izquierda de la campana se abre una puerta.
Dirígete hacia ella y salta al edifico contiguo.



Allí te encuentras un nuevo tablero con una cara tallada. Tienes que introducir la mano para activar el mecanismo que provoca que se abra una nueva puerta. Ten cuidado con los murciélagos que salen del tablero una vez activado el mecanismo pétreo.



Salta de nuevo al lado del templo y dirígete hacia la puerta situada bajo la campana que hay entre las columnas. Ahora se encuentra abierta. En el interior ves un altar con dos pedestales y, sobre ellos, dos cuervos.



Ve por la puerta de la izquierda del pedestal. Utiliza el interruptor y asistes a una nueva secuencia introductoria.



En ella, el cuervo de uno de los pedestales se convierte en una paloma.
Vuelve a la sala del altar y gira el pedestal de la paloma.
Una puerta se abre en algún lugar del nivel y pone en marcha el péndulo con cabeza de cordero.



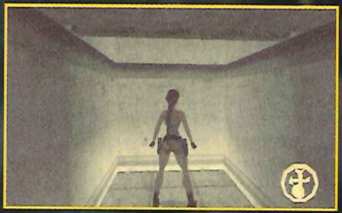
Sube por la puerta que hay a la derecha del altar y entra por la primera puerta a la derecha. Con mucho cuidado para que no te golpee el péndulo, descuélgate por uno de los laterales.



Avanza colgado del borde hasta que llegues a una repisa que hay justo al otro lado. En este lugar descubres un nuevo interruptor. Acciónalo. Ves cómo el otro cuervo se convierte también en paloma. Regresa de nuevo a la sala del altar y gira el segundo pedestal.



Ante tus ojos se abre un compartimiento secreto bajo el templo. Dentro está la Piedra de Saturno.



Penetra en la sala secreta que acabas de abrir y coge la piedra. Cuando abandones la sala, una secuencia en la que te encuentras de nuevo con Pierre y Larson pone punto y final al nivel.





El mes que viene viajamos a nuevos y exóticos escenarios. ¿Vivirá Lara?

Especial Deus Ex



Al aterrizar en la isla, ve a la derecha y coge la palanca que está en el suelo y los objetos de los cajones.

Tu hermano Paul te ofrece armas, un mapa de la isla y una contraseña: Hierro y Cobre.

Nadando a la izquierda de las escaleras ves entre los cajones una herramienta mixta y una biocélula.

Tras el muro, frente a la gran plataforma, hay un puesto de la UNATCO. Cómprale algo al soldado.



Dirígete hacia el patio de la antena y con ayuda de la herramienta mixta abre la puerta.

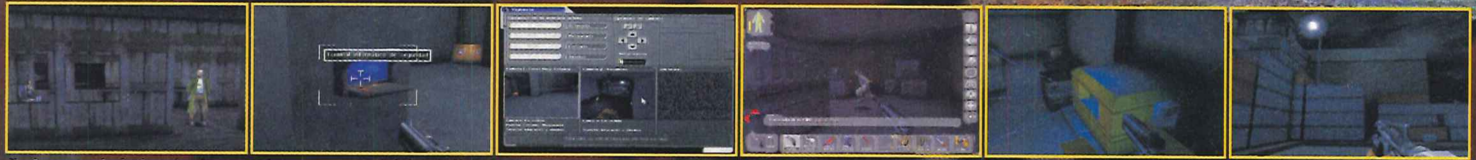
En la intersección del recinto de la UNATCO gira a la izquierda. Esquiva –o elimina– a los enemigos.

En la plataforma, antes de la entrada, hay un cubo de datos con la clave de acceso a los terminales de la NFS.

Al final, gira a la derecha. La entrada del muelle es la que está a la izquierda del muro. El robot es amigo.



Os destripamos una aventura en la que lo primordial es pasar desapercibido y acabar con todo lo que se *menee*.



En la casa de la izquierda está nuestro contacto. Te ofrece la llave de la puerta delantera.

Al otro extremo del muelle encuentras un botiquín. Ve a la entrada de la estatua. ¡Ojo al centinela y la cámara!

Introduce el nombre y la clave en el terminal de seguridad. Cámara y torreta quedan desactivadas. Puerta abierta.

Accede al bunker por detrás de la estatua. En el interior, liquida al terrorista y coge el traje de protección.

Si no quieres electrocutarte, debes accionar el botón de la carretilla. Súbete a las palas y pasa por encima.

A la derecha de la salida del bunker hay una pila de cajas que has de trepar para subir a la base de la estatua.



Para alcanzar el segundo nivel, bordea el muro y sube por las escaleras. Siguiendo el pasillo te aguardan un...

... par de terroristas. Sigue descendiendo hasta que veas en el *hall* la antorcha de la estatua.

Coge la bomba y la ganzúa. Con la herramienta mixta desactiva el panel de control. Entra en la sala...

... siguiente. En el panel de seguridad mete la contraseña: se desactivan la cámara y la torreta. La puerta se abre.

En la otra habitación tienen capturado a Gunter. Antes de subir busca la munición y un botiquín. Vuelve donde...

... los dos terroristas y sigue subiendo. Ahora ve por la otra escalera. Arriba está el jefe de la FNS. No le dispares.



Elige la segunda opción y acabarás satisfactoriamente la misión. Vuelve a la base de la UNATCO. Allí tu...

... hermano te da las nuevas órdenes. Activa el escáner de retina y dirígete por el pasillo hacia la puerta.

La secretaria de Manderly te entrega un código y el propio señor Manderly te da las instrucciones.

En la sala de juntas, al lado de la oficina, está tu nueva compañera conversando con Gunter.

Baja al sector 3 para hablar con Jaime. Los robots médicos, además de curar, instalan nanoaumentos.

La oficina de Jaime está en frente del médico. Dentro hay una puerta con un panel de seguridad: el código es 2001.



Tras hablar con Alex, deja su oficina, gira a la derecha y baja al almacén. Sam Carter te da el equipo.

Vuelve al nivel 2 para hablar con Manderly. Tienes que ir al muelle donde empezaste la misión: la lancha.

Sigue a Anna hasta la entrada del castillo Clinton. Dentro hay terroristas y cajones con munición.

En el centro del quiosco hay un panel de control: código 666. Baja y coge la puerta de la izquierda. En la...

... puerta de la derecha está el contenedor de ambrosía. Vuelve con Anna a por más instrucciones.

Te revela tu próximo objetivo... Ahora, en dirección Este llegas al metro donde se encuentran los rehenes.



El metro resulta peliagudo por la cantidad de trampas, disparos y cajones de TNT. Usa gases para asfixiarles.

Con la granada de impulsos eléctricos puedes desactivar momentáneamente la trampa.

Cuando no quede en pie ni un solo terrorista, monta en el metro para ir a ver a tu hermano. Una vez hables...

... con él, sal y dirígete a la izquierda. Unos soldados te dan granadas de gas. Pasa luego por el hueco de la valla.

Por la escalera de incendios sube hasta el segundo piso. La ventana te lleva a la habitación de Paul.

Un cuadro del comedor puede abrirse: su código es 4321. Oculta un sitio con munición y herramientas.



Abandona la habitación con tu nanollavero. En el pasillo procura que los terroristas no maten a los rehenes.

Un hombre te da la dirección del almacén. En una terraza que da al *hall*, hay un cubo de datos con un número de cuenta.

Tras matar al terrorista y hablar con Renton, registra la portería. Detrás del hotel está la *Free Clinic*. Ideal para curas.

Vuelve a la calle del hotel, síguela hasta el final y a la derecha, antes del túnel, está el bar *Underworld*.

Jock, por unas cervezas, te da información. La camarera quizás te cuente algo también. Mira tras la barra.

En la otra parte del bar, una chica de negro te suministra información de gran utilidad sobre la hija de Renton.



Detrás del bar hay un tipo hablando con Sara Renton. Haz lo que quieras con él, luego Sara te da información.

Cerca del metro hay una cancha de baloncesto. Evita que unos matones liquiden al mendigo que está con ellos.

Te dará una palabra clave: RESISTENCIA. Al fondo del callejón hay contenedores, el último tiene una puerta.

Al bajar por la escalera ves una trampa. Desactívala desde el panel de la caseta con una herramienta mixta.

Prosigue tu camino y tras una puerta te encuentras al contrabandista. Arriba en el cuarto hay munición.

Una vez fuera, junto al metro, hay una alcantarilla. Ábrela y desciende por ella.



Cuando llegues al final sube y descubre, en los cadáveres y esparcidos sobre el suelo, munición y utensilios.

El cubo de datos te da la contraseña del almacén. En la pared hay un panel, abre la puerta y mete el código 2167.

Una trampilla se abre. Pasa las trampas agachado. Usa el mismo código para la puerta. ¡Ojo, detrás hay una cámara!

Arriba del cuartito hay objetos y un cubo de datos con las claves para desactivar la seguridad y girar el puente.

Una de estas terminales se encuentra arriba. Al girar el puente, el nivel inferior te queda justo enfrente.

Sigue por el pasillo hasta la puerta. En el laboratorio encuentras al rehén. Dile que corra hasta la puerta.



Antes de llegar al puente se detiene: objetivo secundario cumplido. Gira el puente y te vas por la otra salida.

Dirígete al costado del hotel: el edificio se halla custodiado por soldados. Puedes volar la puerta.

Entra empujando los cajones de la puerta. Baja y ves un pasillo lleno de trampas. Derriba el panel y pasa.

Detrás de las tuberías hay escaleras. Coge el ascensor derribando la entrada. Arriba hay francotiradores.

Sube a la azotea –salva la partida–. Salta al edificio de las antenas parabólicas: allí está nuestro objetivo.

Ya en la otra azotea baja hasta un tablón que lleva a una ventana. Continúa hasta la siguiente por el pasillo.



Una vez en el edificio de las parabólicas, has de llegar hasta el generador que se encuentra en el sótano.

Destruye el generador disparando a los barriles que lo flanquean. Vuelve a la azotea y sube al helicóptero.

Busca a Menderly para nuevas instrucciones. Luego, sesión de curas en la enfermería e instalación de nanoaumentos.

En la mesa de Alex hay una herramienta. Sam Carter te da el equipo necesario. En el patio aguarda el helicóptero.

En el metro hay una cabina: pulsas en el panel 6653 y accedes a un pasadizo dentro de la cabina.

Llegamos a la estación de Brooklyn y nos encontramos a un tipo llamado Charlie Fann.



Desbloqueamos el pasillo con una granada y seguimos hasta las válvulas de agua para reactivar la corriente.

Charlie te da el código de los túneles: 5482. Entra por el servicio de señoras de la estación: el descodificador...

... está bajo los lavabos. Baja por la escalera y gira a la derecha. El niño te dice dónde está la guarida.

Al sur, en la habitación, hay un ladrillo en el suelo detrás de unas cajas. Acciónalo. El cuarto del jefe se abre.

Vuelve por donde viniste, pasa de largo la escalera y sigue hasta los servicios. Entra en el de caballeros.

Hay trampas en el túnel de la izquierda. Una vez que saltas el muro, esquiva la cámara y quítale la llave al terrorista.



Disparando a la caja de TNT eliminas la trampa. Pulsa el botón de la pared y corre sobre la plataforma.

Sube por la izquierda hasta una puerta bloqueada de metal. Ganzúa o dinamita y... ¡directo al helipuerto!

Pulsa el botón que hay tras la planta y se abre un armario con armas. Baja a la entrada del helipuerto.

Avanza hacia el Este hasta que veas un cartel que pone *EXIT*. ¡Cuidado con los robots centinelas en el aeródromo!

En el barracón de los botes hay un soldado con lanzallamas. Cógeles las nanollaves que tienen.

La nanollave del hangar está en una de las cajas que hay en el barracón. Al sur, está la puerta de la verja.



En el primer piso, en una caja de la habitación de los guardias, está la clave de acceso al hangar: 5941.

Después de hablar con tu hermano, entra en el avión. Izquierda, baja y el último cajón de ambrosía es tuyo.

Sube las escaleras hasta el final, al control, y coge la llave de la puerta de Lebedev. Vuelve a bajar...

... y sigue hasta que *te la pegues* con una puerta. La abres y ves a Lebedev: antes de eliminarlo habla con él.

Bajo la cama hay un cubo de datos. Mete la clave en el panel de la base y... ¡hecho! El helicóptero te espera.

Menderly te está esperando para darte instrucciones: busca a Walter Simons en la zona de descanso.



Acude a Sam por el equipo, luego al cuarto de Paul a por instrucciones, y finalmente al helipuerto.

Dirígete al túnel situado al lado del bar. Detrás hay un edificio con parabólicas de la UNATCO.

Pasa de instrucciones y ve directamente arriba. Nombre usuario: MCOLLINS. Contraseña: REVOLUTION.

Se abre otra puerta donde hay un ordenador. Nombre usuario: NAPOLEON. Contraseña: REVOLUTION.

Te llega un mensaje de tu hermano. Cuando vuelvas a su lado recuerda que los soldados están contra tí.

Mientras aparecen soldados de la UNATCO. Escapa al metro por la ventana. La clave es 6282.





Una vez fuera, coge el bastón que hay sobre el cajón y elimina al guardia antes de que dé la alarma.

Ve al cubo de datos. Miguel te dará varias cosas. Sal a la derecha, hacia el Sur, para recuperar tu arsenal.

Siguiendo en dirección Sur llegas a la armería. ¡Cuidado con los robots grandes! Al entrar en la armería...

... sube por las escaleras. Recoge todas las armas, municiones y objetos que puedas transportar.

Regresa a la sala de detención y avanza por el pasillo. A la derecha está el laboratorio: habla con el médico.



Por ese pasillo llegas hasta tu hermano. Te da el código de destrucción de Anna y el de la puerta de salida: 1125.

En la zona central busca la puerta de salida. Acaba con Anna, y Alex te da el código de la puerta de salida.

Teclea la contraseña que te dio tu hermano para destruir a Anna. Luego, charla con Menderly.

En la salida te encuentras con Anna. Si tecleaste bien su código más vale que te apartes... ¡va a explotar!

Alex te da la llave para salir de allí. Utiliza el nanollavero y dirígete al helipuerto bajo las amenazas de Gunter.



Baja por la trampilla. En el pasillo coge la primera salida a la izquierda. Coge la munición y un cubo de datos con código.

En la bifurcación del túnel, ve hacia la izquierda. Hallas un descodificador. Introduce el código y... ¡al helicóptero!

Ya en el hangar, entra por la puerta de la izquierda y baja las escaleras. Encárgate de los guardias.

En una de las taquillas hay una nanollave y el código del ascensor. Rompe la puerta a tiros.

Sube por la escalera y abre la puerta de la derecha con el nanollavero. Pulsa el botón de *weapons lock*.



Ve al ascensor y baja hacia el Este. Un cubo de datos en el mercado te da el mapa de la zona. Gordon está en un...

... edificio con una franja roja. Ve a ***Tonichi road***. En el ascensor de la izquierda del hotel está Maggie.

Hay un farolillo de papel: acciónalo y se abre un pasadizo escondido. Coge la espada. Vuelve al mercado.

Paga la entrada al ***Lucky Money*** y sube las escaleras. Busca la puerta que hay tras la barra. Baja y ves una...

... puerta que puede abrirse. En esta habitación está Max Chan. Informa de todo a Gordon del plan.

En el edificio baja por las escaleras a la derecha y sigue hasta la gran sala. En el panel de seguridad introduce 1997...



... te lleva al laboratorio de Tong. A la izquierda está el botón de entrada. Una vez dentro habla con él.

Baja hasta la máquina: se desactiva el botón de matar. Vuelve con Tong a por más instrucciones. Hay munición.

En la entrada del ***Luckey Money*** está la puerta del edificio de ***Versalife***. Usa la contraseña que te dio Tong.

Sube para hablar con el señor Hundly. Te da la clave del ascensor, detrás de la oficina: 6512 y un pase.

Ve por el ascensor a la izquierda de la escultura. En el terminal introduce: Nombre usuario: **MJ12**...

... Contraseña : **Security**. Sigue hasta un laboratorio. A través del cristal ves a Maggie con un científico.



Baja las escaleras hasta una habitación. Piratea el ordenador y coge los nanoaumentos.

Vuelve por donde viniste hasta la plataforma. Sube y piratea el ordenador. Tong te manda al templo, justo...

... al lado del edificio de Tong. Prepárate para defenderte. Vuelve al lado de Tong: tiene otro trabajo para tí.

Busca ***Canal Road***. Sigue la carretera hasta el accidente y en la puerta mete el código de Tong, 55655.

Caes a un sumidero. Sube por las tuberías y llega a la salida. Hay un cubo de datos con el código 768.

Al llegar al final de las compuertas pulsa el botón y la rampa se baja. Vuelve a pulsarla y pasa corriendo.



Piratea el ordenador. En el cuarto de la izquierda hay un traje protector y una contraseña de destrucción.

Avanza hasta las escaleras, baja y en el panel de seguridad inserta 525. Maggie te espera.

Métete en el canal de agua limpia y bucea hasta un túnel que te impulsa hacia arriba. Una vez fuera busca la...

... entrada de un túnel. Por él vuelves al barrio de ***Wanchai***. Habla con Tong. Paul está con él. En el patio te espera Jock.

En el tejado dirígete al bar. Al fondo está Hurley Filben. Vuelve al edificio del generador de la FNS.

Allí reúnete con Stanton Down. El helicóptero espera en el tejado. Si quieres explosivos ve al contrabandista.



Pasa la reja: un soldado habla contigo. Elimínale y coge su llave. A la izquierda hay una verja.

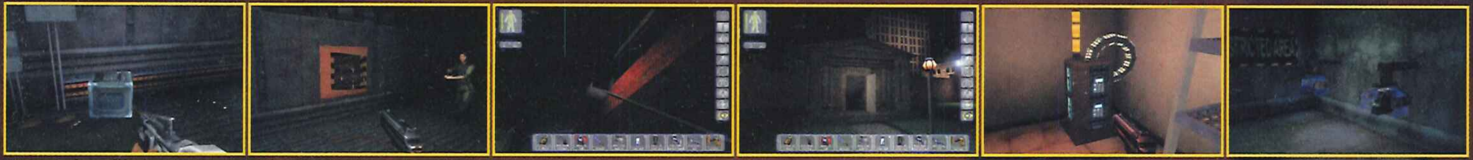
Tras la torre hay una puerta: 0909. En la habitación hay un cubo de datos con el código del portalón: 6655.

Baja al muelle, mete el código, ve a la parte trasera del barco y sube por la rampa. Hay marineros tras...

... la puerta. Sube al otro nivel, en el laboratorio hay material: rompe la puerta. Registra los niveles. En...

... los cajones de la mesa del capitán hay créditos. Baja al nivel inferior y abre la puerta con tu nanollavero.

Avanza a la derecha hasta que veas una soldadura en la pared: vuélala. Para la otra soldadura teclea 9753.



Ve por el pasillo hasta ver a un robot trabajando. Coge el nanollavero. Allí está la otra soldadura. Sal, vete a la...

... izquierda y, en el cuarto, otra vez a la izquierda. Desbloquea el teclado. Allí hay otra soldadura. En el...

... cuarto de bombas está la última soldadura y el ordenador para hacerlas explotar. ¡Sal corriendo!

Abre la reja para entrar. Ve al mausoleo de la izquierda y habla con Sttaton Down. Un sarcófago oculta un...

... pasadizo. En la caseta del guarda, tras un cuadro, hay un teclado. Descodifícalo y abre el cuarto del generador.

En el ascensor teclea 4003. Abajo a la derecha hay un traje de protección. Póntelo, hay radiación. Pulsa 0001...



... en el teclado de la puerta. Al final de esa sala hay una salida, con un robot y unas escaleras. Bájalas. En las...

... catacumbas coge el túnel de la derecha. Pasa una sala con columnas y llega a otra más pequeña. Pulsa un...

...ladrillo que hay arriba. La puerta se abre, pasa y habla con Chad. Te entrega una llave y un mapa. Hacia la...

... izquierda, llegas a una estancia con un guardia y munición. Sal por la derecha y te topas con un campo...

... de fuerza. Verás una sala grande con una nanollave y munición. Libera a los rehenes eliminando a los...

... guardias. Regresa con Chad. Tienes que salir a la calle y encontrar el edificio número trece: un pub.



Sube por la escalera que hay junto a la pista de baile. La chica te dice cómo hablar con Nicollette.

Jaime te da el código para acabar con Gunter. Nicollette te espera justo detrás del club.

Destruye la puerta trasera de la mansión. Sube, y a la izquierda de la escalera, sobre la mesa, está la llave...

... del dormitorio de Beth. Mira tras el cuadro, baja hasta la bodega y al pulsar el candelabro se abre un...

... pasadizo. Rompe las vigas y ve al ordenador. Manda el mensaje y Nicollette te entrega la llave de la cripta.

Las escaleras están en el laberinto. Al salir a la calle trepa por la viga y verás la llave de la casa...



... del guardia. Salta a la calle por la ventana y ve a la izquierda. Sigue el camino que lleva a la catedral.

Trepa por la pared y sube al otro tejado por la viga. Entra por la ventana, sal por la biblioteca y luego por...

... el puente. Baja por las escaleras hasta un teclado de seguridad. Pásala y sube dos tramos de escaleras...

...hasta encontrar una puerta a la derecha. En la habitación hay una mujer de negro y un cubo de datos.

Baja la puerta con el teclado de seguridad 1942. Dentro está el oro y la ambrosía. Desactiva la seguridad.

Sal por la derecha y, arriba, encuentras una puerta. Tras ella hay otra con un teclado de seguridad. Usa el 0022.



Baja y varás a Gunter, que explota con el código que te dio Jaime. Manda los datos a Everett. El amigo...

... está en la estación de metro y te lleva a casa de Everett. En una habitación se halla Alex. Síguele y verás a...

... Everett. Vuelve donde te dejó el amigo y abre la puerta. Carla Brown tiene un código y un mapa para tí.

Ve a una habitación con ascensor, baja al segundo nivel hasta el generador. Pulsa en el teclado 5868.

En el panel de la última puerta piratea la seguridad. Sube y en la habitación del final salta donde están los...

...científicos. Ve por detrás del edificio a por el otro generador. Introduce el código 5868.



En el edificio de comunicación tienes que utilizar los túneles. La trampilla está allí.

Ve hasta la puerta frente a los campos de fuerza. Entra y sube hacia las tuberías por la puerta de la izquierda.

En la zona de control, sube la plataforma hasta el nivel 3. Llega hasta el muerto, al lado hay una llave de la sala de...

...control. Sube hasta el lugar donde apagaste el primer generador. Abre la puerta con los cajones.

Encuentra a Sam Carter. La puerta que hay junto a él está abierta. Habla también con el doctor Savage.





Una vez arriba, corre al ordenador. Vuelve a hablar con el doctor: han surgido problemas con su hija.

Abandona el complejo rumbo al helicóptero. Ves a Tong, y luego a dos personas que te dan la llave para entrar.

Vuelve donde aterrizaste: hay una caseta. Abre y baja por las escaleras y sal del cobertizo por el agujero.

La hija está encerrada en el edificio. Rescátala y al helicóptero. Cuando veas un soldado quítale la llave...

... de la puerta del pilar central. Ve abajo a la zona de ordenadores. Habla con el doctor Pinkerton.



Desde la habitación con dos torretas y un guardia ve al otro edificio por la puerta de la derecha. Usa la clave...

... del doctor. Avanza y verás un científico. Lee el cubo de datos. Escaleras arriba llegas al mini submarino. Te deja...

...junto a un panel de seguridad. Sube y entra por la puerta desbloqueada. Hay un cubo de datos. Sube a...

... izquierda, coge la llave. Desciende y verás una puerta: código 5690. Sal por la puerta y coge la llave.

Sal por la puerta de la derecha hasta que veas una escalera. Baja y sigue hasta el fondo. Corta la alarma con el panel.



1. Por la puerta pasa a la otra habitación. Allí te espera un *arañón*. Rodéalo por detrás y dirígete al ascensor.
2. Sube y piratea el ordenador. Cruza el puente y manda los esquemas por el ordenador. Vuelve a la base. En la...
3. ... caverna te espera un enfrentamiento con Walter Simons. Después de acabar con él ve al mini submarino...
4. ... que te deja junto a unas escaleras. Sube por la trampilla al tejado: el doctor Savage te dará aumentos.
5. Coge el helicóptero. Jock te deja rodeado de tiradores. Avanza hasta el edificio de las ventanas.
6. Baja y ve al otro edificio. Luego sube y por el paso alcanza el otro edificio. ¡Cuidado con esta zona!



7. Hay una reja, baja y llegas a unas escaleras. Llegas a la puerta de un silo: código 8456. Ve a la izquierda.
8. Descodifica el panel para anular la seguridad. Ve al servicio: el cubo de datos te da la clave del ordenador.
9. Sube por las escaleras y pulsa la tecla ABORT. Sal por la puerta derecha. Pasa el misil y ve al nivel 2 por el ascensor.
10. Liquida al tipo que intenta sabotear el lanzamiento del misil. Sube al nivel 6 por la escalera de la pared.
11. Jock te lleva al área 51. Allí ponte a cubierto. Un francotirador, oculto tras el helicóptero, acaba con Jock.
12. Baja por la rampa, a la izquierda hay un edificio. Entra y coge la llave para la torre de vigilancia.



13. Ve al hangar, sube y pasa por la ventana. El soldado te da la contraseña. En el helipuerto desbloquea...
14. ... la puerta de la torre. Al subir cuidado con la bomba trampa. Arriba, desbloquea desde el panel de...
15. ... seguridad la puerta de entrada. Baja al acceso principal del complejo y piratea la seguridad.
16. Coge el pasillo de la derecha y ve al edificio de la izquierda. Pulsa el panel. El ascensor se pone en marcha.
17. En el ascensor baja –has de hablar con Everett–. Te da el código de acceso al complejo 2: 8946.
18. Prosigue tu camino hasta el barracón. Usa la clave para entrar. Dentro encuentras un robot médico.



19. Sal y ve por el pasillo a la otra habitación. Hay un cubo de datos. Regresa al barracón y en la cama...
20. ... donde está tumbado el hombre, mete el código obtenido. Te apoderas de la llave del sector 3.
21. Avanza por el pasillo hasta la puerta del sector 3. Entra y llama al ascensor que llega con gente.
22. Habla con Tong. Éste te da el mapa del complejo y te abre las puertas.
23. Entra y dirígete hacia la derecha. La puerta se abre sola. Sube hasta la puerta cerrada. El código es 1038.
24. Una vez en la habitación ve abajo, por la escalera y gira a la izquierda por las escaleritas que suben.



25. Llegas a una zona con ascensor. Sube al tercer nivel para hablar con Helios y vuelve por donde viniste.
26. Aparecen unos robots para ayudarte. Regresa a las escaleras y baja por las que tienes enfrente.
27. Tienes que bajar hasta la puerta que está detrás de la araña. Hellios la abre.
28. Una vez hables con tu hermano, dirígete a las incubadoras. Detrás de ellas hay un pasillo.
29. Sigue hasta hablar con Bob Page. **Nota:** guarda la partida ya que desde aquí hay tres finales posibles.
30. **FINAL A FAVOR DE EVERETT.** Ve a la salida Sur y sube por las escaleras. A la izquierda llegas al primer reactor.





31. Vuelve por donde subiste y sal por la puerta hasta la plataforma donde está el muerto. Baja en dirección...
32. ... Norte. A tu espalda hay una puerta. En el interior está el segundo reactor. Cuidado con la radiación.
33. Sal y en ese mismo nivel, en el centro a la izquierda, está el tercer reactor. Cuidado con los alienígenas.
34. Justo debajo del tercer reactor, entre dos grandes tuberías, se encuentra el cuarto.
35. Huye a toda prisa. En el edificio alto de al lado está el ascensor. Sube y dirígete a donde está Page.



36. Déjale atrás y gira a la derecha. *Aquinas Router* reza en una puerta. Ve a la derecha y pulsa el botón.
37. **FINAL A FAVOR DE TONG** Toma la salida Sur y sube. Baja por la rejilla al cuarto y coge la salida derecha.
38. Te metes por la rejilla. Ve por el pasadizo hasta el botón de la pared. Se abre una compuerta. ¡Al agua!
39. Sube por la escalera y salta la valla. En ese recinto se encuentran los controles que debes accionar.
40. Desanda todo el camino hasta el sector 3. Encuentras la puerta del laboratorio del reactor: código 2001.



41. Entra. Pulsa los dos botones que hay en las bases de los reactores. Ten cuidado con la contaminación. Sube a...
42. ... los controles. Al pulsar el 1 abres el 2. Pulsa éste y se abre el 3. Pulsa el botón del panel central.
43. **FINAL A FAVOR DE HELIOS** Toma la salida Norte y ve a la derecha, a la puerta que dice *Aquinas Router*. Código 6765.
44. Abre las puertas que protegen el ordenador. Tienes botones a derecha e izquierda de la sala. Conecta primero el canalizador.
45. Nombre de usuario: **Icarus**. Contraseña: **Panopticon**. Regresa por el ascensor donde está Helios en el sector tres.

Listas de éxitos

Por sistemas

PlayStation

1. **Resident Evil 3:Nemesis** — Capcom
2. **Spiderman** — Neversoft
3. **X-Men: Mutant Academy** — Activision

PlayStation 2

1. **Tekken Tag Tournament** — Namco
2. **Ridge Racer V** — Namco
3. **Fantavision** — Sony

Nintendo 64

1. **Perfect Dark** — Nintendo/Rare
2. **Turok 3 Shadows of Oblivion** — Acclaim
3. **Pokémon Stadium** — Nintendo

Game Boy Color

1. **Pokémon Amarillo** — Nintendo
2. **Donkey Kong Country** — Nintendo/Rare
3. **Metal Gear Solid** — Konami

PC

1. **Diablo II** — Blizzard
2. **Final Fantay VIII** — Squaresoft
3. **Los Sims** — Electronic Arts

Dreamcast

1. **F-355 Challenger** — Sega
2. **Virtua Tennis** — Sega
3. **Dead or Alive 2** — Tecmo

Por países

E.E.U.U.

1. **Final Fantasy IX• PSX** — Squaresoft

Japón

1. **Shin Megami Tensei Devil Children:Black Book• GBC** — Atlus

Inglaterra

1. **Who Wants to be a Millonaire?• DC/PSX/PC** — Eidos

Nuestro nº 1



Diablo II

La Diablomanía ha cogido por sorpresa a todos los jugones de PC y está saturando los servidores de Battle.net de Diablescos hambrientos de emociones fuertes. Prueba de ello es que este es el segundo mes consecutivo que el título de Blizzard se encarama en lo más alto de vuestra cumbre para presidir desde arriba el Top Ten, el tercero que se sitúa en lo más alto y el quinto que hace acto de presencia en esta lista. Así da gusto.

Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada (N)

Pos.	Juego	Compañía	Sistemas (PC PSX PS2 N64 GBC DC)	Tendencia	
1	Diablo II	Blizzard	**PC**	Se mantiene	
2	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	**PC**, **PSX**, **DC**	Se mantiene	
3	F-355 Challenger	Sega	**DC**	Nueva entrada	
4	Spiderman	Neversoft	**PSX**, **GBC**	Sube	
5	Virtua Tennis	Sega	**DC**	Baja	
6	Final Fantasy VIII	Squaresoft	**PC**, **PSX**	Nueva entrada	
7	Dead or Alive 2	Tecmo	**PS2**, **DC**	Se mantiene	
8	Pokémon Amarillo	Nintendo	**GBC**	Sube	
9	RE Code Veronica	Capcom	**DC**	Baja	
10	Perfect Dark	Nintendo/Rare	**N64**, **GBC**	Se mantiene	



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

Sólo Webs

Desde el pasado mes de Noviembre se encuentra en vigor la *tarifa plana* por internet que nos permite conectarnos de Lunes a Viernes de seis de la tarde a ocho de la mañana, y los Sábados, Domingos y festivos completos por solo 2.750 ptas. al mes.

Con esta medida, el gobierno espera facilitar el acceso a la red de redes a la mayoría de usuarios de ordenadores que hasta el momento veían en las facturas telefónicas un claro handicap para engancharse durante horas.

Aún así, debemos tener en cuenta que por el momento, todo el tiempo que no esté contemplado en la tarifa contratada tendremos que seguir pagándolo al precio de una llamada telefónica, salvo en casos como el de Wanadoo –si vuelve a ofertar tarifa plana– que nos garantiza un precio bastante reducido para esos minutos que nos excedamos.

De todos modos, la tarifa plana en España está empezando y el futuro tiene el claro objetivo de conseguir la libre navegación sea la hora que sea. Hasta que llegue ese momento, tendremos que conformarnos con la oferta existente, que es variada y tiene algunos detalles que debemos enumerar para que los tengáis en cuenta cuando llegue el momento de contratar el servicio.

Por fortuna, todas las compañías disponen de un alta *on-line* que nos va a facilitar enormemente las cosas.

Eso sí, debéis tener en cuenta antes de entrar qué nombre de *login* váis a adoptar, la contraseña y algunos más de reserva por si ya han sido cogidos por otros internautas. Lo dicho, aprovechar estas Navidades para conectaros como locos.

José Luis

Tarifas Planas

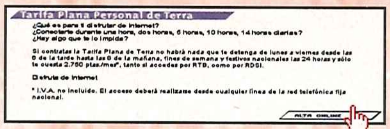
Por fin tenemos tarifa plana, aunque se trate de un parche hasta la entrada en vigor de un horario completo que nos permita estar *enganchados* a la red día y noche. ¡Internet tiembla!

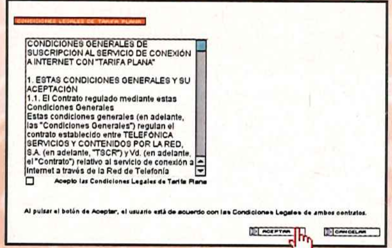
dreamcast.terra.es



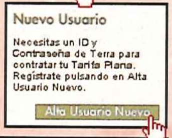


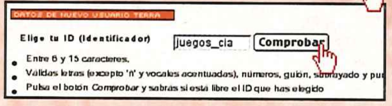
Desde finales del pasado mes de Noviembre, Sega y Telefónica ofertan tarifa plana para usuarios de Dreamcast. Además de contar con las mismas condiciones de conexión que una tarifa plana destinada al uso con ordenadores, Sega nos regala el juego «Planet Ring» y el genial micrófono para pasárnoslo pipa con nuestra consola favorita. ¡Vamos!





de estar cogido por nadie. Debéis pulsar en comprobar para ver si ya hay alguien con ese nombre.





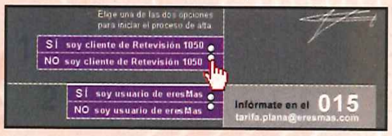
www.eresmas.com

El portal de Retevision nos ofrece también tarifa plana para internet y para contratar el servicio debemos pulsar donde os indicamos en la página principal.

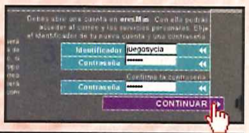


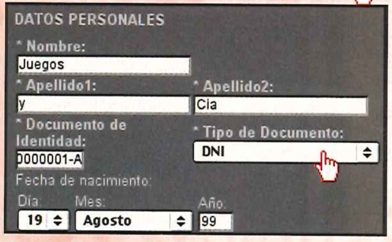


A continuación seleccionar alta *on-line* –si así lo deseáis–. En la siguiente pantalla nos preguntan si somos usuarios de Retevision. Al pulsar en NO se



desplegará un menú que nos pide un identificador y una contraseña.





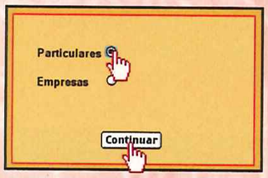
Tras pulsar en continuar tendremos que teclear nuestros datos personales –incluída la cuenta bancaria para domiciliar el pago mensual– para formalizar nuestro contrato. De esta manera ya tenemos tarifa plana en internet sin salir de casa.

www.navegalia.com





Hemos colocado a Navegalia en primer lugar porque a pesar de tener oferta de conexión a internet no posee una tarifa plana como tal. Más bien se trata de una conexión más rápida y fiable que las vulgarmente conocidas como gratuitas, por lo que seguiremos contando las horas de teléfono que gastamos todos los meses. Pulsar en los mismos lugares donde véias este icono.



www.terra.es

Terra es tal vez la conexión que más usuarios tiene porque cuenta con el respaldo de Telefónica y toda su infraestructura de redes. A pesar de todo, para conseguir la tarifa plana no tenéis más que teclear la dirección de internet arriba indicada y seguir los pasos que os damos desde que entramos en su página principal.

Aquí seleccionaréis el producto que más se ciña a vuestras necesidas, y es que dentro de la tarifa plana podéis encontrar dos opciones distintas: una familiar y otra de menos calidad.



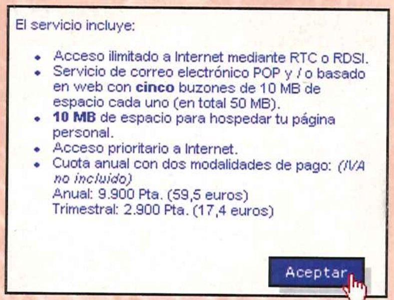
Una vez seleccionada la tarifa plana que queréis, pulsar sobre alta *on-line*. Tras leer el contrato y aceptar sus condiciones pulsamos en aceptar. El identificador que tendremos no pue-

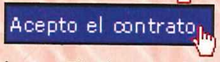


www.inicia.com

El portal inicia ofrece tarifa plana en internet en las mismas condiciones que el resto de competidores. En la página principal debéis pulsar sobre el banner para ver las condiciones del servicio. Si aceptamos tendremos que leer el contrato y dar nuestro consentimiento. Finalmente, hay que meter los datos personales y bancarios para terminar el registro.





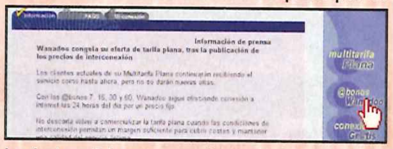




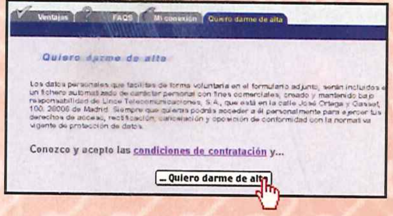
www.wanadoo.com

Hemos incluido esta dirección de internet a pesar de que momentaneamente no oferta tarifa plana en señal de protesta por los precios de interconexión. Aún así, anuncia que en próximas fechas la tendrá. Pulsar en la página principal donde os indicamos y veréis una serie de ofertas. La principal es la de los @bonos: un sistema de tarifa por horas bastante rápido ideal para aquellos que, al mes, no comsuman mucho tiempo frente a su ordenador. De igual modo, podemos contratar estos servicios *on-line* desde la web, siempre que metamos nuestros datos personales y bancarios.









FightingMania

¡TE VOY A DAR TU MERECIDO!

Konami reinventa las máquinas de lucha con este pedazo simulador en el que podremos demostrar a todas las nenitas que somos el más chuleras.



Aún nos tiembla el pulso después de habernos *dejado los duros* en «Fighting Mania» de Konami. La compañía japonesa, no contenta con hacernos bailar hasta adelgazar 20 Kg. con su «Dacing Stage», pinchar y contar con «Beat Mania» y tocar la batería y montar un estruendo auténtico en el recreativo con «Drum Mania», nos mete en el cuerpo de Kenshiro para repartir galletas como *Dios está mandao*...



¡El pobre Kenshiro se ha llevado *un galletón* de órdago!

La verdad es que nos pueden tachar de locos cuando empecemos a golpear las seis almohadillas alcochadas con el único objetivo de *machacar* a un enemigo virtual que, según vayamos avanzando, será más y más poderoso. Konami ha recurrido a la licencia de ese manga para realizar una recreativa alucinante. No es la primera vez que este famoso cómic japonés llega a un videojuego, hace muchos años, tanto Nintendo como Super Nes contaron con bastantes cartuchos, pero nada comparable al que nos encontraremos ahora. ¡Dónde va a parar!



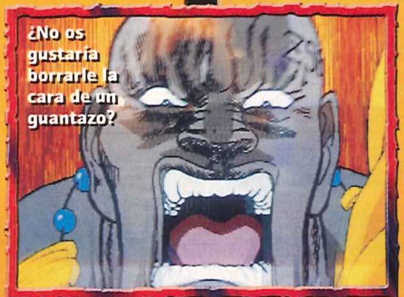
Las dos barras de arriba indican la salud que nos queda para acabar la pelea.

«Fighting Mania» tiene una presentación excepcional ya que cuenta con un mueble bastante impresionante tanto en tamaño como en detalles.

Contamos con seis almohadas como controles y una pantalla en la que aparecen imágenes del *anime* que se mueven bastante, bastante bien.

Existen cinco niveles de dificultad diferentes donde nos enfrentaremos a varios enemigos conocidos por todos los *otakus* del manga. Por supuesto, los golpes especiales más alucinantes podremos que ejecutarlos en momentos estelares de Kenshiro.

El modo de juego es sencillo: ponerse los guantes protectores, elegir el modo de dificultad y empezar a acertar a las almohadillas que aparecerán, al principio de una forma pausada y según acabemos las fases mucho más aceleradas y desternillantes.



¿No os gustaría borrarle la cara de un guantazo?

Pero el *quid* de la cuestión no está en golpear *a boleo*, si no que las almohadillas tienen una luz que cuando se enciende nos indica que ese es el momento. ¿Parece fácil? Pues no lo es en absoluto ya que intentar pegar a seis almohadillas que aparecen al mismo tiempo pondrá a prueba nuestra destreza y reflejos. Además, en muchos momentos la máquina nos obliga a golpear 50 veces en menos de 10 segundos... con lo que imaginar el cansancio que produce.

Esto es todo lo que podemos decir de esta recreativa que para experimentar toda su diversión es mejor dejar la timidez a un lado y repartir unas *cuantas galletas*. Como terapia nos irá genial.

Nacho

Así se golpea



«Fighting Mania» trae un tutorial que explica la función de las seis almohadillas acolchadas y cómo golpearlas. No vale con *hacer el burro* y pegar muy fuerte, ya que si no el mueble avisará a los encargados de los recreativos de que nos estamos pasando.

Para ello, debemos empujar las almohadillas con los nudillos en el momento justo en el que la luz parpadee.

Como vemos, Konami fabrica los mejores muebles donde nuestras manos, o pies, son las principales armas de diversión...

¡VIVA KONAMI!

Otras Noticias

Ferrari 355 Challenge 2



Yu Suzuki vuelve a la carga con la recreativa más *profesional* de todas las que existen en el mercado. Para esta nueva edición, *Suzukisan* se ha encargado de pulir algunos defectillos técnicos de la primera parte y, de paso, ha añadido cinco circuitos nuevos sacados de competeciones reales.

Atlanta, Laguna Seca o Sepang son algunos de ellos y pretenden hacérnoslo pasar realmente bien en todas y cada una de sus profesionales y complicadas curvas.

De nuevo, la placa elegida es Naomi que en esta nueva edición contará con la misma configuración usada en la primera parte, léase tres placas que gestionan y coordinan otras tantas pantallas durante el juego.

Naomi 2

Aún no hay mucha información técnica sobre la nueva placa en la que empezarán a desarrollar los equipos AM# de Sega. De todas formas, las primeras imágenes mostradas muestran una calidad alucinante.



«Virtua Striker 3» y «VF X» –posiblemente un nuevo «Virtua Fighter»– son los primeros desarrollos anunciados que correrán bajo este potente soporte recreativo.

Ridge Racer V Arcade Battle



Namco no ha desaprovechado el potencial de PlayStation2 y, al igual que hizo con el System 11 y 12, ahora se *saca de la manga* un título para los arcades recreativos que tiene mucho que ver con «Ridge Racer V». Aunque este tiene de apellido *Arcade Battle* y lo que propone es precisamente eso, carreras entre varios jugadores en los circuitos ya conocidos por todos.



En principio, tanto el apartado visual como el jugable serán *exactitos* a lo visto en PlayStation2, pero el poder disfrutar de un *pique* entre los amigos es el principal atractivo de este arcade...

Juegos & Cía.

Cuartas y quintas partes

Tengo una PlayStation y quisiera saber si van a sacar el «Tomb Raider V» y «Resident Evil 4». Gracias.

Francisco Javier (Almería)

Hola amigo, buenas noticias: en este mismo número puedes encontrar el Test de la quinta parte, más conocida como «Tomb Raider Chronicles». Sobre un «Resident Evil 4» se oyen rumores de una versión en desarrollo para PlayStation 2.

Punto de *set*

He jugado a la recreativa «Virtua Tennis» y me ha gustado mucho pero no tengo Dreamcast y sí una PlayStation, por lo que necesito consejo sobre que juego de tenis comprarme para mi consola. Muchas gracias.

Borja Calvín (Madrid)

Desgraciadamente, para PlayStation no hay ningún título que pueda siquiera acercarse a «Virtua Tennis». De todas formas y sin ser un juego nuevo, «Anna Kournikova's Smash Court Tennis» de Namco, resulta muy divertido y una buena opción de compra ya que sólo cuesta 2.995 ptas.



Pensando en el futuro

Tengo serias dudas sobre qué consola comprar y me gustaría resolverlas. *A priori* mi favorita es PlayStation2 pero no descarto la XBox.

– He oído muchas opiniones sobre PlayStation 2, algunas buenas y otras malas, pero me gustaría saber si la consola merece la pena.

– ¿Tendrá PlayStation 2 un catálogo de juegos asegurados como la interminable saga FIFA, «Ridge Racer 6», «Resident Evil 4» o, por el contrario, las compañías dejarán de desarrollarlos si esta consola fracasa?

– ¿Qué opinión os merece XBox? ¿Será un éxito? ¿Puede desbancar a PlayStation 2?

– ¿Por qué no salen juegos de Electronic Arts para Dreamcast? ¿Piensan que la consola de Sega no tiene futuro?

– ¿Pasará XBox de las 55.000 ptas?

– Si PlayStation 2 y XBox estuvieran ahora mismo en el mercado, ¿cuál de las dos tendría mas posibilidades de ganar la batalla?

Pablo Contreras (e-mail)

Hola Pablo, vaya preguntitas te has buscado amiguete... intentaremos contestarlas de la mejor forma posible.

– PlayStation 2 es sobre el papel, un gran sistema con muchas posibilidades. Desgraciadamente, y por lo visto hasta ahora, no cumple las expectativas si tenemos en cuenta el gran potencial que aseguran que tiene. Pero como en casi todo en esta vida, el tiempo nos dará o quitará razones.

– Es de suponer que esto será así, pero, evidentemente, la última palabra la tienen las compañías que son las que deciden lo que van a hacer.

– Tenemos mucha confianza en XBox. *A priori* es un sistema que promete grandes cosas y ya tiene una larga lista de programadores en sus filas. Otro punto importante es que Microsoft está detrás de todo el proyecto, lo que es toda una garantía. Si esto fuera poco, las características técnicas de la consola hielan la sangre. Sobre la posibilidad de desbancar a PlayStation 2, sentimos decirte que no podremos saberlo hasta conocer como se desarrollan las ventas de la consola de Sony en España y el potencial final de la máquina de Microsoft.

– Microsoft aún no ha anunciado el precio que tendrá su sistema, aunque extraoficialmente se oyen rumores sobre la posibilidad de que saldrá con un precio inical similar al que ahora tiene la PlayStation 2.

– No somos adivinos pero, sinceramente, nos da en la nariz que XBox puede tener las de ganar...

¿Dreamcast de baja calidad?

Hola amigos, ahí va mis preguntas:

– ¿Es cierto que Dreamcast empieza a dar errores de todo tipo al cabo de unos meses?

– Si esto es así, ¿Sega va a solucionar este problema para las Navidades? Muchas gracias.

Alberto Just (Asturias)

Muy buenas Alberto. Dreamcast es un aparato electrónico y como tal, puede traer errores de fábrica en algunas unidades. Nosotros llevamos con la misma consola desde que apareció en el mercado y sinceramente no hemos tenido ningún problema. Hemos oído que algunas Dreamcast se calentaban y daban errores al leer los juegos. Cuando ocurre algún incidente de este tipo *no queda otra* que contactar con el Servicio Técnico de Sega para arreglar las consolitas... Si alguien tiene problemas con su Dreamcast que llame al 91 460 99 00.

Direcciones de Internet

Hola me llamo Ana y soy *de los Madriles*. Me acabo de comprar una Dreamcast y como soy un poquito nula para estas cosas, me encantaría saber las direcciones de Internet de las siguientes compañías: Sega, Nintendo, Sony, Tecmo y Namco... Gracias y un besito por adelantado.

Ana Mayo (Madrid)

Enhorabuena por tu Dreamcast Ana. Aquí van las direcciones...

Sega: www.sega.com
www.dreamcast-europe.com
Nintendo: www.nintendo.es o .com
Sony: www.playstation.es o .com
Tecmo: www.tecmo.co.jp
Namco: www.namco.com



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es



Top gun afterburner

Hace un par de meses os presentamos al ***hermano mayor*** de esta joya, el Top Gun Fox 2, ahora os mostramos todo el potencial de esta nueva bestia.
Como novedad con respecto al otro producto, este nuevo ***joystick*** cuenta con un ***stick*** gases para controlar la velocidad que, la verdad, nos dejó impresionados por su hergonomía y calidad. Esta palanca cuenta con tres botones mientras que el ***stick*** principal tiene cuatro: siete en total, cosa que no está nada mal. Su calidad queda en entredicho por el elevado precio: 12.990 ***castañas***, ya que no cuenta con una base sólida sino de plástico hueco. De todas formas es un gran Joystick...





con mucho TACTO



dreamcast mouse

Sin duda un compañero imprescindible tanto para los juegos de perspectiva subjetiva como para pasar horas y horas navegando en internet. Esta belleza no tiene nada que envidiar a ninguno de los ratones que existen para PC y con este precio –4.990 ptas.– ¿quién se resiste?

La Navidad ya está aquí, y si todavía no hemos decidido qué comprar a ese amigo que tantos buenos momentos ha pasado con nosotros, aquí traemos una posible solución con la que subsanar esa duda... y si podemos convencerle para que nos regale uno pues mejor que mejor.
Y es que ya se va notando que los Reyes Magos están a la vuelta de la esquina...



wingman formula force gp

Logitech nos ofrece este nuevo volante que nos ayudará en esos juegos en los que tantas veces vemos nuestro vehículo tirado en medio de la calzada. Para ello nos trae lo último en tecnología *Force Feedback*, lo que nos dará constantes sacudidas cuando nuestro cochecillo se salga de los límites de la pista. Se conecta en el puerto USB y trae su correspondiente CD con el software necesario para configurar esta maravilla de la forma que más nos interese. No cuenta con nigún tipo de palanca de cambios ya que las subidas y bajadas de marcha las realizaremos mediante dos pestañas situadas a ambos lados del volante, como en los de prototipos de verdad. Los pedales, de freno y aceleración, cuentan con una pesada base que resistirá todas nuestras acometidas sin moverse del sitio. Su precio es de 21.500 ptas.. Desgraciadamente, si no tienes USB en tu PC olvídate de esta preciosidad.

¡Al rico teclado...!

cordless desktop iTouch



Esta preciosidad cuentan con la última tecnología en radio frecuencia digital que hace que no utilicemos cable. Su precio es de 21.500 ptas.

cordless desktop pro



Al igual que su compañero de arriba, este teclado carece de cables y, además, cuenta con un diseño mucho más hergonómico. Su precio es de 23.690 ptas.

cordless desktop



Este *combo* de teclado y ratón nos ofrece la misma tecnología inalámbrica que los dos anteriores. Cuenta con varias teclas de acceso rápido para Internet. 16.800 ptas.

iTouch keyboard



Además de ofrecernos cinco años de garantía, este teclado trae dos nuevos puertos USB y todo tipo de atajos de teclas para Internet. ¡Son 9.900 ptas.!

internet keyboard



Teclado convencional con *resposamuñecas* que nos ofrece teclas de acceso directo tanto a internet como al correo electrónico. Su precio es de 5.900 ptas.

deluxe access keyboard



Al igual que el resto, este teclado nos ofrece accesos directos a internet y al correo electrónico. Cuesta 4.300 ptas. y nos ofrece tres años de garantía.

Juegos & Música


A-1

Los primeros de la clase: A-1

Los chicos de A-1 han demostrado que son los primeros de la clase (no confundir, no estamos hablando del colegio, sino de la música de, por y para adolescentes). Son buenos, guapos y jóvenes. Sus canciones se venden como rosquillas en todo el mundo. Las niñas los adoran. Sus vídeos son tan espectaculares que se pelean por el estreno las televisiones del más apartado rincón del Planeta. No hay radio fórmula que se precie que no programe canciones como "Take on me" o "Same old brand new you". Sus álbumes, recientemente se ha editado en España "The A List", el segundo, son aupados al número uno con facilidad. No temen ser comparados con los Backstreet Boys y viajan más que el capitán Nemo en su Nautilus. ¿Alguien duda todavía de que son los primeros de la clase?

U2 y su amor por España

Los chicos de U2 estuvieron recientemente de visita relámpago por España y les dio tiempo a hacer muchas cosas. El más expresivo y simpático fue, por supuesto, Bono. El cantante irlandés demostró que bien podía haber estudiado Medicina (sus autógrafos eran tan ilegibles como las recetas de los doctores), pero que difícilmente se ganaría la vida como pintor (a algún *fan* le dibujó un cómic de recuerdo en un papel que cualquiera definiría como un vulgar garabato). Incluso recordó el día siguiente a un concierto que ofreció en Madrid; aseguró que fue entonces cuando supo lo que era beber en demasía, desmintiendo la fama de darle a la botella que el tópico atribuye a los irlandeses. El grupo tuvo tiempo para comer con la plana mayor de su compañía multinacional en España, que le entregó un doble disco de platino por haber superado las 200.000 copias vendidas de su álbum más reciente, "All that You can´t leave behind".


U2

ACTUAL, el festival más madrugador

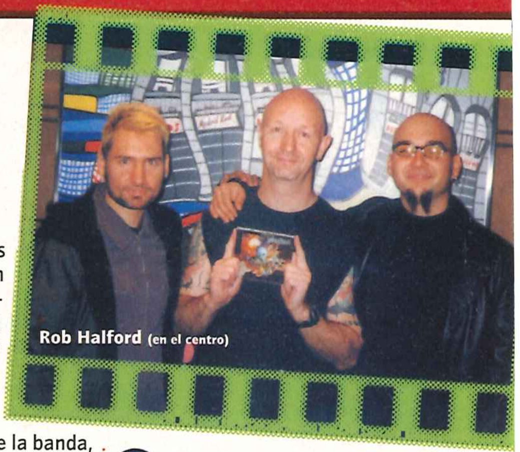
Del 2 al 7 de enero de 2001 se celebrará el más madrugador de los festivales españoles. En esta ocasión actuarán en Logroño, entre otros, Peret, Los Planetas, Manta Ray, Electrobikinis, Aviador Dro, Tonino Carotone, Dusminguet, Ñam y Ojos de Brujo, entre otros muchos. Los que estén en esas fechas por la capital de La Rioja podrán, además, asistir a mesas redondas, fiestas africanas o gitanas, bailar hasta que el cuerpo aguante o ver películas.
¡Que lo disfruten!

Menos horas de música en la ESO

El Gobierno prepara una reforma de la enseñanza y la música será una de las asignaturas que *paguen el pato*, ya que contará con menos horas lectivas en la ESO. A la ministra convendría explicarle, entre otras cosas, que la letra no siempre entra con sangre, que es más divertido tocar la flauta que aprenderse la lista de los reyes godos, resolver ecuaciones o saberse de memoria el Catecismo; y que la Historia, las Matemáticas o la Religión no son más importantes que la Música en la educación de una persona.

Rob Halford escucha el homenaje español a Judas Priest

Como ya sabéis, algunas bandas españolas de rock (Sôber, Barón Rojo, Hamlet, Saratoga...) grabaron un disco titulado "Metal Gods" como homenaje a Judas Priest, posiblemente la banda a la que mejor le viene la etiqueta heavy metal. Hace pocos días, estuvo en Madrid el líder de la banda, Rob Halford, y se volvió a su país con un disco bajo el brazo. En la foto le podemos ver (en el centro), junto a Carlos Escobedo, cantante de Sôber (a la derecha) y Nano Ruiz, representante de Zero Records, la compañía que ha editado "Metal Gods".


Rob Halford (en el centro)

S.O.A.P., el pop también hace milagros en Dinamarca

Que el pop no es un coto cerrado para los ingleses y que también hace milagros en Dinamarca es cosa sabida para las hermanas Heidi y Line, más conocidas como S.O.A.P., que, precisamente por eso, han titulado "Miracle" su segundo disco. Igualmente ha sido un milagro de ventas su versión de un viejo éxito de la Steve Miller Band, "Abracadabra". No hay duda. Estas dos jovencitas viven un sueño. Heidi y Line jamás dirían que los cuentos de hadas no existen y, aunque en España sus nombres se presten al chiste fácil, las bocas se callan ante sus canciones pop que invitan al optimismo, a la vida sana y a la más tierna inocencia.
Son una vacuna contra el *punk*, terror del *grunge*, el ideal como novia para el padre con hijos contestatarios impenitentes.


S.O.A.P.

El misterio rodea a Jarabe de palo

Un calculado y escrupuloso silencio rodea la aparición del tercer disco de Jarabe de Palo, cuyo lanzamiento está previsto para finales del próximo mes de enero o principios de febrero. Ha sido grabado en el Valle de Arán y se ha filtrado que incluirá once temas y más de una sorpresa, pero por no saber, no se sabe ni el título. Lo único seguro es que su lanzamiento será espectacular en todos los sentidos.

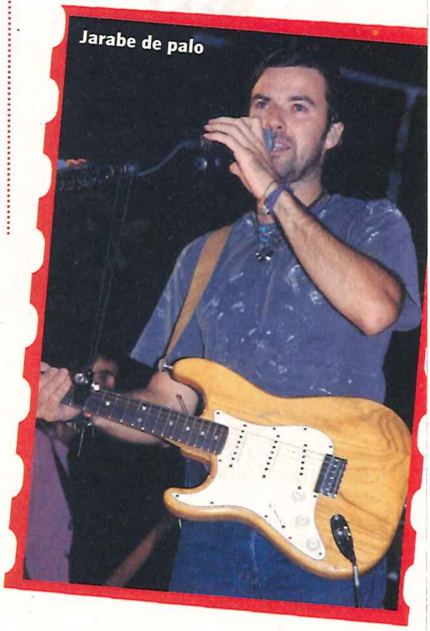
Amparanoia cambia de banda y de música

La aparición de "Llamamemañana" ha marcado el cambio de banda y de música de Amparanoia. Este trabajo es adelanto de un próximo álbum y sus nuevos temas se van por el *reggae* y el *blues*; en cuanto a la banda, ahora tocan con Amparo, Jairo Zabala, Javier Vacas, Daniel Txarras, Antonio Pax, José Alberto Varona y Eldys Vega "Muñeco".


Amparanoia

El rock nacional se vende también

¿Quién dijo que el rock nacional era una música de minorías? Alguien que no sabe que dos bandas tan diferentes como Mago de Oz y Platero y Tú ya son disco de oro con sus últimos trabajos. Los citados en primer lugar lo han conseguido con "Finisterra" y los segundos con "Correos"; estos últimos ya saben lo que es lograr semejante premio, aquéllos lo han conseguido por primera vez.

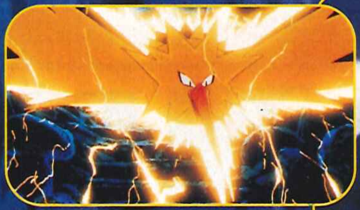

Jarabe de palo



Pokémon 2 "el poder de uno"

Objetivo de Ash y Pikachu: ¡salvar al mundo!

Difícil reto tienen ante sí Ash Ketchum, Pikachu y compañía. Llega a las salas cinematográficas españolas (el 22 de diciembre) la segunda parte de sus aventuras, "Pokémon 2: El poder de Uno", y aspira a recaudar más dinero, contar con más espectadores, divertir más, ayudar a vender más *merchandasing* Pokémom, ocupar más espacio en los medios de comunicación y muchas cosas más (siempre con la palabra *más* por delante).





SEIS NUEVOS POKÉMON

"Pokémon 2: El poder de Uno" consta en realidad de dos partes: un cortometraje, "Pikachu's rescue adventure", y el *largo* que da título a la segunda parte de la saga, "El poder de Uno". En ellos aparecen seis nuevos Pokémon a añadir a la ya larga colección de estos personajes: el búho Hoothoot, el musical Bellossom, la amistosa mariquita Ladyba, el eléctrico Elekid (cuya unión con Pikachu es verdaderamente explosiva), el legendario y mítico Lugia, y el guardián infranqueable Solowking.



En cuanto al argumento de "El poder de Uno", lo menos que se puede decir es que la tarea de Ash supera, si cabe, el más difícil todavía de la primera parte: debe salvar al mundo. Designado como héroe elegido de una apartada isla desierta, debe restablecer el equilibrio cósmico desatado por el enfrentamiento entre tres terribles aves Pokémon que representan el fuego, el hielo y el relámpago. Juntando tres esferas, que se encuentran en las islas de los personajes enfrentados, será posible restablecer el orden en la naturaleza, pero la historia se complica con la aparición de un coleccionista de Pokémon, el peligro se torna inminente... hasta la traca final de la película, cuando Ash debe demostrar que está a la altura del papel de héroe elegido y, así, salvar al mundo de su destrucción maligna y poco agradable.



LA MÚSICA Y LOS CHISTES

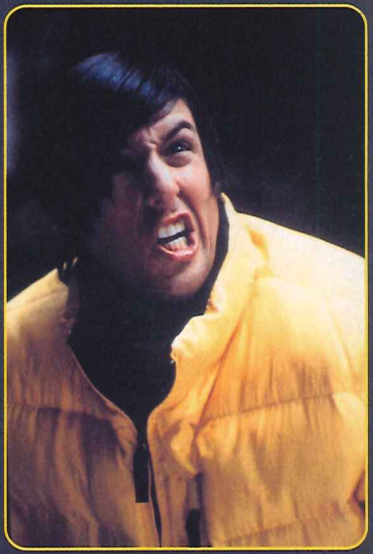
Como ya ocurriera con la primera parte de la saga, "Pokémon 2: El poder de Uno" fue realizada originalmente en Japón y, posteriormente, adaptada a la mentalidad, cultura y gustos occidentales. Lo más difícil, seguramente, fue modificar los diálogos, hasta el punto de que una persona bilingüe que viera la película, por ejemplo, en inglés y japonés tendría la suerte de reírse con una doble ración de chistes. También hubo que realizar bastantes cambios en las referencias a las antiguas leyendas, que pueden ser familiares para los niños asiáticos, pero totalmente desconocidas para los occidentales.

En cuanto a la banda sonora original, decir que aparecen nombres como los de Donna Summer, The B-52s, Westlife, Laura Pausini, Alysha o Angela Via, que grabó su canción para la *peli* en inglés y castellano.

Textos: Santiago Erice

Otros estrenos navideños

El previsible éxito de la segunda parte de Pokémon pudiera oscurecer otros estrenos navideños, pero no olvidéis que entre polvorón y polvorón, entre visita de Reyes Magos y Papá Noel o mientras celebramos la entrada oficial del siglo XXI y el tercer milenio, bien se puede encontrar un momento para ver los dinosaurios de Disney, la nueva aventura de dibujos animados salida de la factoría de Spielberg, "La ruta hacia El Dorado"; la espectacular transformación de Jim Carrey en "The Grinch", o historias de diablos desplazados que no se encuentran a sí mismos ("Little Nicky") y dráculas infantiles ("El pequeño vampiro").



Si prefieres la acción y la ciencia ficción, la industria de Hollywood te ofrece "El sexto día" con el duro Schwarzenegger; si te van las de marcianos con malas pulgas, no te puedes perder "El planeta rojo"; si te ríes con la comedia negra, está "Los padres de ella", con Robert De Niro en el papel de suegro *de armas tomar*; y en el apartado del cine nacional, la propuesta más prometedora parece ser la de la segunda parte de Torrente, aunque su impacto haya sido menor pero garantiza todas las gracias, gansadas y situaciones absurdas del original: la acción transcurre en Marbella y hasta su alcalde goza de unas pequeñas dosis de gloria. Bueno, lo dicho... ¡Feliz Navidad!

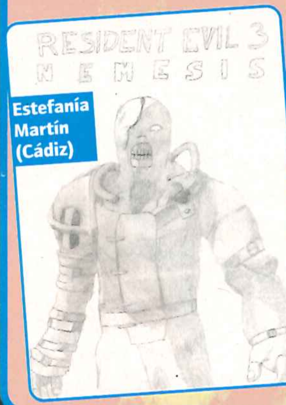


Las páginas del Lector

Ya llegan los reyes, y con ellos un montón de regalos que deben tener forma de videojuegos. Para tal ocasión, hemos reunido a los mayores expertos para que nos aconsejen sobre qué consola comprar y, por lo visto, lo tienen claro...

Un dibujillo por navidad

Da igual. Por mucho que estemos en mitad de las Navidades y que los renos aparezcan en el horizonte tirando del carro de los regalos, a vosotros lo que os estimula son los personajes de videojuegos. Desde los Pokémon de toda la vida hasta los *zombies* repelentes de «Resident Evil 3 Nemesis» o los mutantes poderosos de «X-Men». ¡Pero no importa, es lo de menos! Lo que sí nos ha llamado la atención este mes ha sido el dibujo de Link –el de «The Legend of Zelda»– a base de *punteos* de rotulador: toda una obra maestra que nos llega desde Cuenca por cuenta de María José Garrido. Y como no podía ser de otro modo, tenemos nuestra ración de *Pikachus* –evolucionados o no– en diversas posiciones que dejan bien a las claras eso de que cuando algo gusta, gusta de verdad. Pues nada, seguir así y no dejéis de inundar nuestra redacción con vuestras maravillas. ¡Feliz Navidad a todos desde Juegos & Cía.!



Estefanía Martín (Cádiz)



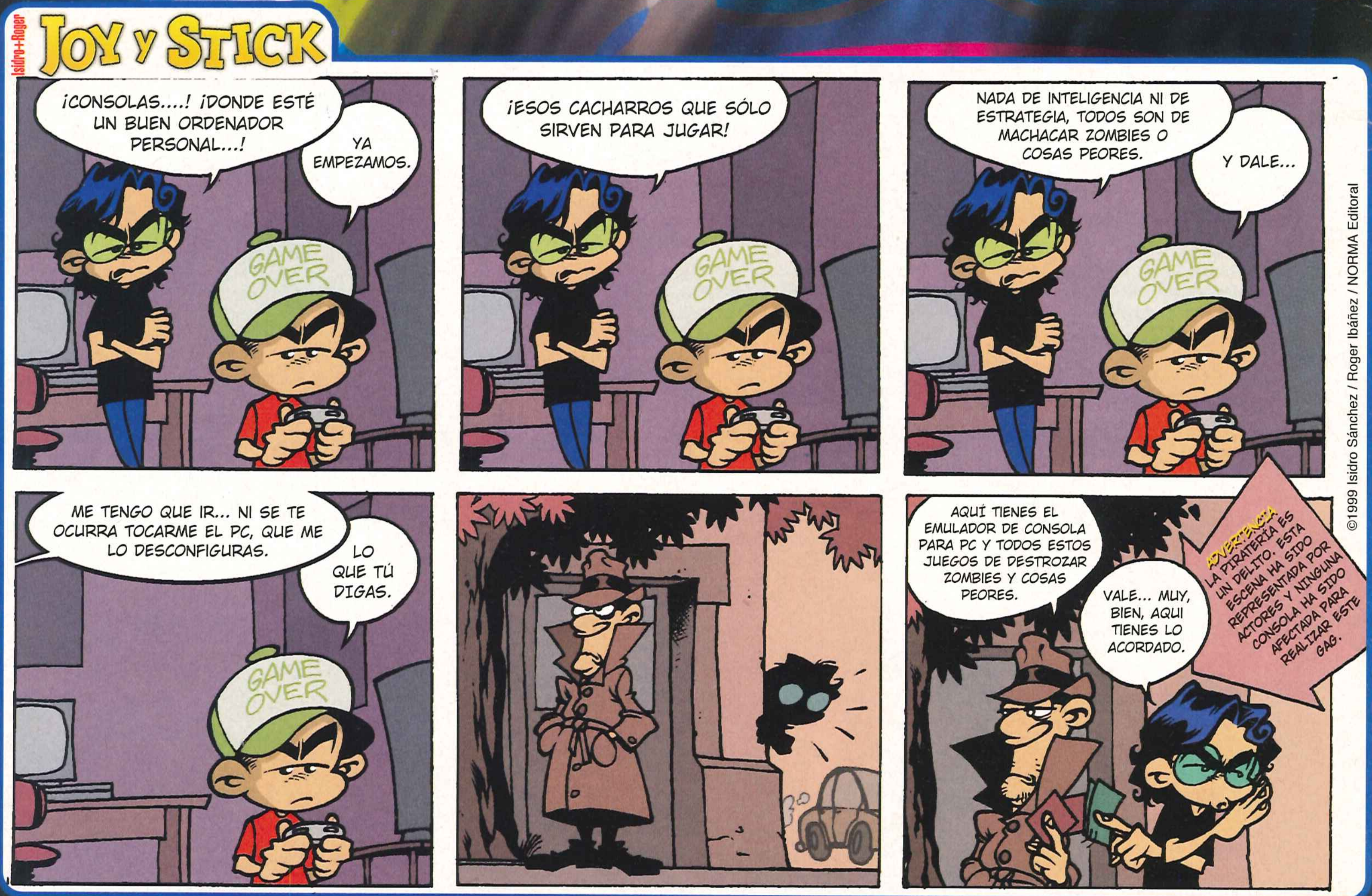
Diego Fco. Castillo (Sevilla)



Carla de Miguel (Cantabria)


Mario Montesinos (Murcia)


María José Garrido (Cuenca)



Barça Manager 2000: un regate magistral

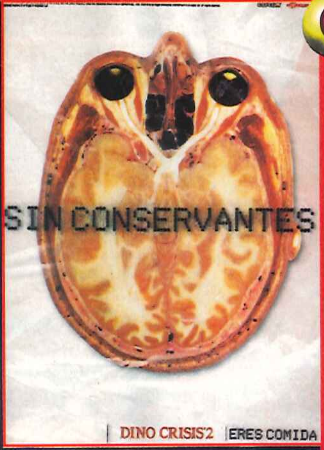
Por suerte para el público *más culé*, Ubi Soft les ha librado de tener que renegar de uno de los escasos juegos que hay en el mercado basado, y dedicados, a su equipo del alma.

Y es que en la primera carátula que iba a tener este «Barça Manager 2000» aparecían Figo y Guardiola como protagonistas... hasta que Rivaldo cogió el balón, hizo un par de quiebros de esos que dejan sentados y por arte de magia han terminado apareciendo también Overmars y Gerard. ¡Por poco!





La *publi* del mes



Hay que ver cómo se nos quedó el cuerpo tras ver la original página de publicidad que Capcom ha puesto en circulación para promocionar su jurásico «Dino Crisis 2» para PSX.

Y es que encontrarnos de golpe con una realidad tan repelente no es plato de buen gusto para nadie.

Gracias a esta foto pudimos comprobar, primero, lo feos que somos por dentro y, segundo, que efectivamente nuestra cabeza *al sesgo* tiene *una pinta* de *fast food* que quita el apetito. De todos modos, seguiremos alegrándonos de que en los tiempos actuales no existan dinosaurios y cosas parecidas de esas que abren la *bocota* a la mínima que sienten temblar sus endebles estómagos. ¡Puaggg!

¿Qué consola quieren los expertos?

¡YA ESTÁ AQUÍ LA NAVIDAD! y para todos aquellos que quieran comprarse una consola nueva no tienen más que seguir el ejemplo de los expertos que hemos reunido, en exclusiva, en Juegos & Cía.

Pertenecen a lo *mejorcito* de las revistas del sector y no han dudado un instante en poner su rostro en estas páginas para gritarnos cuales son sus gustos –por cierto, José Luis no está porque no entendía que sólo era posible elegir una–.

Antes de nada, hay que recordar que las consolas que entraban en concurso eran PSone, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color y PS2. Por supuesto, la elección ha sido *personal e intransferible* y por lo visto en las *afotos,* Dreamcast gana por absoluta goleada.

Y es que los «Virtua Tennis», «Quake III Arena», «Space Channel 5» y «Jet Set Radio» son *demasié*...



Juan Carlos (Nintendo Acción)

No me miréis así... ocurre que a mi me gusta jugar con Link –y leer el castellano de su nuevo *Zelda*– con Joanna Dark y ganarle al fanfarrón de Waluigi. ¿Quién da más por menos de 15.000 pesetas?



Javier (Revista Oficial Dreamcast)

Si prefiero Dreamcast es, básicamente, por el precio, porque tiene el mejor y más innovador catálogo de juegos y porque es la única con la que puedo REALMENTE jugar *on-line*. ¡Es la mejor!



Gustavo (Juegos & Cía.)

Dreamcast me tiene loco por los juegos, el acceso a internet y la juerga *on-line* del salvaje «Quake III Arena». Además, el precio es una *risa* y su tacto en mi mejilla me vuelve loco...





Manuel (Hobby Consolas)

Por tres razones: los juegos, internet y el precio –30.000 *pelas* es una ganga–. A día de hoy, Dreamcast reúne condiciones que sus rivales no pueden igualar.

Rubén (Hobby Consolas)

Dreamcast es la mejor consola que hay actualmente en el mercado por los juegos –alucinantes– y el módem. Es la más equilibrada en todos los sentidos.



Nachete (Juegos & Cía.)

Me encanta Dreamcast porque es la que posee los juegos más increíbles del momento: «Shenmue», «Jet Set Radio»...



Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 110

Juegos & Cía. Sortea: 5 Camisetas «Incredible Crisis»



Bases en la pág. 110.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice
Rafael García, Ángel Fernández

HOBBY PRESS

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Directora de Publicaciones
Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID:
María José Olmedo
(Directora de Publicidad)
mjolmedo@hobbypress.es
Nuria Sancho (Jefe de Publicidad)
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma (Jefe de Publicidad)
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta 28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2001
Printed in Spain

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD



Pescando o golfeando

Para los más deportistas, estas dos LCD son de lo mejorcito que se ha inventado. Para jugar a cualquiera, tenemos que realizar los mismos movimientos de *swing* o de lanzar el carrete. Los efectos de sonido de ambas son magníficos y además sus sensores permiten conseguir que los efectos climáticos en los ríos o campos de golf sean casi, casi reales.
La máquina de pesca cuenta con seis tipos diferentes de peces y la de golf con una bolsa con 12 fantásticos palos que, según los usemos, decidirán nuestra suerte. Con la tecnología usada, estas dos pequeñas maravillas no son lo que se dicen baratas pero por 4.995 ptas. –en cualquier gran almacén– podremos disfrutar como auténticos deportistas de élite de la cañita y el palito de golf. ¡Eagle!



Furby

Los peluches más inteligentes del planeta –y *pesaditos* a veces– cuentan con su propio videojuego en formato LCD.
El juego en cuestión consiste en conseguir puntos a base de evitar los remolinos de viento que aparecen en pantalla.
Pero lo realmente destacable es el diseño de la máquina, ya que presenta dos Furbys que mueven los ojos y boca según se vaya desarrollando la partida.
Su precio ronda las 2.995 *calas* en cualquier establecimiento Poké... ¡errrr! creo que nos hemos èquivocado de mascotas... ¿o no os parecen todas iguales? ;-D

¡Para todos los gustos!

Hablamos mucho de la nueva generación de consolas, pero hay que ver las maravillas que están apareciendo últimamente en el mercado de las LCD. Este mes, presentamos los modelos más originales...



Action Man Missions

Este artilugio con forma de reloj de pared contiene algo brillante en su interior. Cuando desplegamos la cubierta, aparecerá ante nuestros ojos un fantástico videojuego basado en las aventuras de Action Man.
Ésta en concreto es una apasionante misión debajo del agua en la que debemos disparar a los enemigos y, además, evitar sus balas. Podrán participar uno o más jugadores y se puede encontrar en cualquier gran almacén o juguetería por un precio que ronda las 2.995 ptas.

Frogger

Tiger se ha sacado de la manga un LCD basado en el antiquísimo juego de Atari... Nuestro objetivo principal, al igual que en la recreativa, es hacer cruzar a una ranita a través de peligrosas charcas y carreteras llenas de coches.
Por si esto fuera poco, el diseño de este LCD es el de una rana articulada con la que podremos pegar saltos por la habitación o, sencillamente, dejarla de adorno. Cuesta 3.995 ptas. en cualquier *nenúfar* cercano de casa. ;)



LCD Extremos

Estos dos modelos son de lo mejorcito que hemos visto últimamente ya que Tiger nos propone emular a un auténtico *skater* o a un fantástico esquiador. En las dos maquinitas el sistema de control y objetivos es el mismo. Las figuras que están encima de la máquina se mueven de izquierda a derecha –como un pad– para controlar la acción que aparece en pantalla.
Si esto parece poco, podremos compartirlas con los colegas ya que soporta partidas para varios jugadores. Estas pequeñas maravillas se venden a un precio de 3.495 ptas. cada una en cualquier gran almacén.





Juegos & Cía. Sortea

Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO...(escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

«Tomb Raider Chronicles»: 3 de PC, 3 de PSX y 3 de DC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



20 Juegos «Capitán Trueno» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Tazas «Alien Paranoia»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



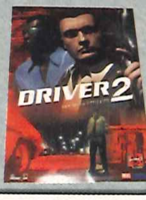
6 Juegos «Gunman Chronicles» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



6 Posters de «Driver 2»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



12 Figuras «Diddy Kong Racing»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Camisetas «Pro-Rally 2001»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



5 Camisetas «Incredible Crisis»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



Trucos y página de los lectores Juegos & Cía



Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

25 Juegos «The Longest Journey» para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



50 Llaveros «Live! Boxing»

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....



El mejor juego del mes Juegos & Cía



El mejor juego es: ....
.... Sistema: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE OCTUBRE

•**Camiseta "Resurrection"** •Rubén Oña González (Alava) •María José Vegas Ramirez (Barcelona) •Eduard Fortet Salgueda (Girona) •Blanca Garrido Navarro (Málaga) •Carlos Noguera Crespo (Valencia) •**Chaleco "Pokémon Snap"** •Alberto Jorge Rodríguez (Pontevedra) •**Figuras "Digimon Accion"** •Ulises Ponce López (Alicante) •Dani Sabina Romera (Barcelona) •Mª José Vegas Ramirez (Barcelona) •Juan Gaviño García (Cádiz) •Aritz Mancisidor Ortega (Guipuzkoa) •Juan Francisco Prol Rodríguez (La Rioja) •Juan Carlos López Cruz (Las Palmas) •Iñaki Solis Hernández (Madrid) •Ana Marín Faraldos (Madrid) •José María Ayllón Peñafiel (Madrid) •Kevin Lara Cornejo (Madrid) •Diego Montesinos Rodríguez (Murcia) •**Juego "Midtown Madness 2" de PC** •Juan Serrano Gómez (Albacete) •Joaquín Escobar Sevilla (Almería) •Pedro Hernández Domínguez (Badajoz) •Andrés Gaztelumendi Iglesias (Guipuzcoa) •Rubén Lado Riomao (La Coruña) •Margarita Poza de Pablo (Madrid) •Luis Miguel Garrido Mata (Madrid) •Carlos Maqueira Paredes (Pontevedra) •Héctor de Paz Carmona (Santa Cruz de Tenerife) •Pablo Riesco Silva (Valladolid) •**Juego "3D Power Tank" para PC** •Jose Miguel Picazo Cabañero (Albacete) •Jose Francisco Rubio González (Alicante) Carlos Iserte Moix (Barcelona) •Juan Gaviño García (Cádiz) •Manuel Ortega López (Cádiz) •Alvaro Gómez Peña (Cádiz) •Luis Miguel Galán Alonso (Ciudad Real) •César Muñóz Vicente (Guadalajara) •Angel Esco Ascaso (Huesca) •Miguel Buil Aranda (Huesca) •Samuel López López (Lugo) •Antonio Fernández Alonso (Madrid) •Borja Calvín Galán (Madrid) •Mª Juana Cañaveras Valdericeda (Madrid) •Enrique Vicente Arcones (Madrid) •Juan Ramón López Arias (Málaga) •Angél Rodríguez Candelario (Navarra) •Alejandro Piñeiro Rodríguez (Pontevedra) •Carlos Maquieria Paredes (Pontevedra) •Emilio de Sola Díaz (Pontevedra) •Diego Francisco Castillo Pérez (Sevilla) •Gemma Vidal Domeño (Tarragona) •Jairo Linares Rebull (Tarragona) •Cecilio Romero Camps (Valencia) •Francisco Javier García Navalón (Valencia) •**Juego y alfombrilla "Homeworld Cataclyms"** •Jose Francisco Rubio González (Alicante) •Salvador Villegas Escobar (Almeria) •Mª Jesús Cojo Redondo (Barcelona) •Jesús Ordoñez López (Córdoba) •Yolanda López del Cano (Madrid) •Elias García García (Málaga) •**Poster "Parasite Eve 2"** •Carlos López Gómez (Alicante) •Maria José Vegas Ramírez (Barcelona) •Dani Sabino Romera (Barcelona) •Antonio Aceituno Martínez (Barcelona) •Jose Antonio Rodríguez Calzada (Cantabria) •Mónica Urquizar Alabarce (Granada) •Ignacio Carlos Sánchez Moreno (Granada) •Eric Rios Salazar (Guipuzcoa) •Eleazar García Gómez (Huelva) •Diego Blanco Casals (La Coruña) •Lorena Boquete Vilariño (Lugo) •Angel Salgado Novo (Lugo) •Hector Meléndez Escalada (Madrid) •Antonio de Pablos Carrasco (Madrid) •Andrés Renedo Martinez (Madrid) •Carlos París Ruíz (Madrid) •Adrian Cánovas Rodríguez (Murcia) •Borja López Fernández (Pontevedra) •Mario Gómez Comesaña (Pontevedra) •Lucía Domínguez Domínguez (Pontevedra) •Alejandro Hortas Liaño (Pontevedra) •Virginia Muñóz Sánchez (Toledo) •Javier Santana Areces (Valencia) •Asier Boto Novoa (Vizcaya) •Francisco Berbel Molina (Zaragoza) **Poster y Juego "Everques" de PC** •Carlos Tello Pérez (Asturias) •Alvaro Gómez Peña (Cádiz) •Miguel Angel Abril Sobrino (Guadalajara) •Almudena Herrero Sánchez (Salamanca) •Fernando Muñoz Moreno (Sevilla) •**Tabla de Snowsurf "Freestyler Board"** •Mario Cantó Cerdán (Alicante) •Jonathan Lara Cornejo (Madrid) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Ana Ruiz Valerio (Navarra) •Almudena Herrero Sánchez (Salamanca) •**Juego "Los Sims más Vivos que Nunca"** •Asier Sánchez Saéz (Granada) •Moisés Rastrojo Feria (Huelva) •Rubén Lado Riomao (La Coruña) •Abel García Carreiro (La Coruña) •Luis Jorge Verástegui (Las Palmas de Gran Canarias) •Javier Argote Cañizares (Madrid) •Alberto Solís Berni (Madrid) •Luis Miguel Garrido Mata (Madrid) •Asier García Arsuaga (Salamanca) •David González Lara (Valencia)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. 2- De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. 3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 17 de Diciembre de 2000 hasta el 16 de Enero de 2001. 4- La elección de los ganadores se realizará el 20 de Enero de 2001 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. 5-Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. 6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. 7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.

¡Suscríbete a Juegos & Cía!

OPCIÓN 1 ◂ ELIGE TU OPCIÓN ▸ OPCIÓN 2

20% de descuento

Por sólo **3.600 Pts.** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo **300 Pts.**



Cámara Polaroid i-zone

Por sólo **6.000 Pts.** recibe 12 números de Juegos & Cía y de regalo una estupenda cámara.

Diviértete con la primera cámara instantánea que hace mini-fotos en el momento y que, además, ¡SE PUEDEN PEGAR!

Atrasados

TODOS LOS NÚMEROS A VUESTRA DISPOSICIÓN



nº 11

+PÓSTER DOBLE (RE: CODE VERONICA / CALENDARIO EUROCOPA 2000) (375Ptas)



nº 12

+13 PEGATINAS CON TUS PERSONAJES FAVORITOS (375Ptas)



nº 13

+DOBLE PÓSTER DEAD OR ALIVE 2 (375Ptas)



nº 14

+MEMORY GAME, 32 CARTAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS (375Ptas)



nº 15

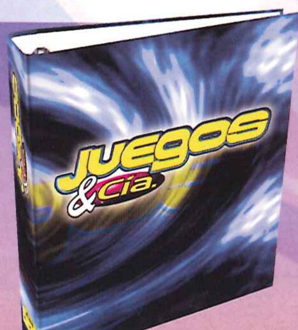
+DOBLE PÓSTER: SPACE CHANNEL 5 Y METRÓPOLIS STREET RACER (375Ptas)



nº 16

+SIETE CALENDARIOS DE 2001 (375Ptas)

Tapas



Si quieres tener todas tus revistas archivadas

¡PIDE UNAS TAPAS!

Por sólo **950 Pts.**

Para hacer tu pedido llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.



¿QUIÉN EN ESTE RESTAURANTE ESTÁ TRATANDO DE ELIMINARTE?
ÉL ES EL CAMARERO, ¿O ESTÁ EL CAMARERO DE VERDAD ENCERRADO EN EL CONGELADOR?
PARECE UN TIPO PACÍFICO ¿O ES UN ASESINO A SUELDO?
ELLA TIENE QUE SER UNA ESPÍA, ¿O FLIRTEARÍA CONTIGO TAN DESCARADAMENTE SI NO FUERA ASÍ?
EL MARTINI ES MEZCLADO NO AGITADO. LA ACEITUNA ESTÁ ENVENENADA.
BOND LO SABRÍA. ¿Y TÚ ?
007 Racing
PlayStation
007 El Mundo Nunca es Suficiente
PlayStation
EA GAMES
MGM INTERACTIVE
PlayStation
NINTENDO 64
www.007.ea.com